AMIGA NEWS

Amiga NEWS

& Vidéo Numérique



ISSN 1164-1746

AMIGA-A\BOX-BeOS
PIOS-DRACO-pOS

La vision de Schindler

Amiga, standard mondial



COLOGNE:
Amiga Inc dévoile son plan d'attaque
Reportage + photos de l'expo

TORNADO 3D
MAJOR BANK
CONCIERTO
SAMPLITUDE
SCALOS
JAVA, DISTANT SUNS

Décembre 1997 n°107 Suisse 12FS, Belgique 250FB, Canada 8.50$.

SOMMAIRE

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,**
SARL au capital de 2000F
12 rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 05-61-47-25-67 FAX : 05-61-47-25-69
Email: anews@club-internet.fr

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Secretaire-Comptable
Michelle Chevallier

Ont participé à ce numéro:
Emmanuel Arnaud, Sebastien Bouchex, Alain Bourgery, Frédéric Calendini, Pascal Chiozzi, Olivier Debats, Diego Fernandez-Bravo, Thierry Lamblot, Malika, Stéphan Martin, Fabrice Mansat, Rémi Moréda, Jérôme Palaysi, Jac Pourtant, Cédric Quillevère, Pascal Taffin, Georges Tarbouriech, Corinne Villemin Gacon, Pascal Willano, Benjamin Yoris

Flashage: Compo-Toulouse, tél 61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél 61 63 95 05, fax 61 99 05 32.
Tirage: 22000 exemplaires. Ce journal mensuel est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v4.1*
Imprimerie Marco, 13 rue des Arcs St Cyprien, 31300 Toulouse

Editorial

Jeff Schindler, le nouveau dirigeant de l'Amiga, a impressionné à Cologne par sa volonté de faire avancer la technologie méthodiquement et sans hâte.

Bien sûr, nous étions déçus de ne pas apprendre l'existence d'un nouveau et brillant Amiga, mais, à la place, nous avons eu un aperçu de comment une grande entreprise se prépare à l'assaut d'un nouveau marché. Et finalement, comme à Londres au mois de mai, nous sommes repartis convaincus du sérieux des nouveaux-venus.

Schindler veut mettre tous les atouts de son côté avant de lancer la bataille, car il sait que s'il fait trois pas dans un mauvais sens, tout peut être perdu. Chacune de ses décisions technologiques est lourde de conséquences pour l'avenir, un avenir qu'il est obligé de deviner, tant la vitesse de changement dans tous les domaines est grande.

Sa vision des trois prochaines années est originale: il se voit en chef d'orchestre d'un développement dispersé, partant dans toutes les directions d'un noyau qui sera un nouveau système Amiga, rajeuni, modernisé, rationalisé, mais toujours doté des mêmes atouts de compacité et puissance. Ce concept est diamétralement opposé à celui de Commodore, qui produisait "in house" ses ordinateurs et les gardait jalousement contre toute émulation, autorisée ou non.



La France était bien répresentée à Cologne

NOTRE COUVERTURE

La couverture réalisée par Jac Pourtant présente les modèles du CD-ROM Planet testés dans ce numéro. Ils ont été rendus en fil de fer et en scanline dans Cinema 4D version 4.0.

Le fond de cirque a été scanné et le tout a été assemblé dans TVPaint. Grâce à une macro ARexx, la composante Hue a été modifiée en fonction de la hauteur dans ImageFX et la couleur des balles a été restaurée ensuite.

Les défauts apparus dans cette transformation ont été gommés dans TVPaint.

INDEX DES ANNONCEURS

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Denis Rozes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 05 61.40.74.74, Fax: 05 61.41.04.64) email: 101675.202@compuserve.com

Schindler: Amiga doit devenir un standard mondial



Amiga Inc produira le «noyau technologique» du système, ses clients fabriqueront les machines

Jeff Schindler, directeur de Amiga Inc, la société créée par Gateway 2000 pour s'occuper de la recherche et du développement de l'Amiga, a exposé devant environ 200 développeurs à Cologne son plan pour le relance de la machine.

«Notre vision est de devenir un standard technologique mondial pour les produits convergents» a t-il dit.

«Nous avons essayé dans le monde du PC de réduire les coûts et faciliter l'utilisation. Mais chaque année, les machines deviennent encore plus complexes. Alors, si nous voulons vraiment devenir un standard mondial, nous devons réaliser ces objectifs.»

Voici quelques points clés de son intervention:

- Gateway a déjà alloué un budget pour Amiga allant jusqu'à l'année 2000 incluse. L'importance de ce budget n'a pas été révélé, mais à elle toute seule, l'enveloppe publicité se compte en millions de dollars.
- Jeff Schindler prépare un plan de développement pour les trois prochaines années, avec au moins une nouvelle version du système chaque année, sinon plus.
- Amiga Incorporated est actuellement composée de quatre personnes, mais dans les mois qui viennent, une équipe entière d'ingénieurs en hardware et software sera embauchée.
- Cette équipe s'occupera du développement du système Amiga, en étroite collaboration avec les leaders de certains secteurs, comme Motorola.
- Ces systèmes tourneront probablement sur au moins deux plateformes. Aucun choix n'a encore été fait concernant le(s) futur(s) processeur(s) pour le système.
- Amiga Inc n'a pas l'intention de devenir fabricant lui-même. Cette information, comme certaines autres, contredit les déclarations récentes de Darreck Lisle, l'un des quatre membres de l'équipe actuelle. Les nouvelles versions du système Amiga seront fournies aux fabricants indépendants.
- Ted Waitt, fondateur de Gateway, soutient totalement l'effort pour relancer l'Amiga.

Il n'y a pas eu l'annonce majeure que tout le monde attendait, et Jeff Schindler s'est exprimé avec beaucoup de réserve. La majorité de ses révélations s'est faite presque par hasard pendant la session de questions et réponses.

Amiga Inc, dit il, essaye actuellement de prévoir l'avenir, et c'est une des raisons pour laquelle le processus de relance est si long. Il ne veut pas sortir un système dans six mois et découvrir dans un an qu'il a pris une mauvaise route. Il veut rester compatible avec la majorité des applications existantes, et en même temps rattraper ou dépasser les standards technologiques de l'industrie. Il tient également à consulter, non seulement les grosses sociétés, mais aussi la communauté de développeurs Amiga. Pour lui, la communauté existante est un atout important et rare.

Amiga Inc n'est pas vraiment un fabricant de produits. L'objectif est de faire avancer la technologie et de créer un architecture noyau qui sera ensuite fournie à toutes les sociétés qui en ont besoin, pour n'importe lequel produit. Un travail important de Amiga Inc sera celui de contrôler des produits logiciels et matériels, pour assurer que quand un utilisateur voit le ballon Boing sur un logiciel, il peut être certain de sa compatibilité avec d'autres produits portant le même logo.

Les atouts de l'Amiga

D'abord, dit-il, il faut essayer de comprendre la technologie actuelle, avec ses avantages et ses faiblesses, les tendances du marché, et les besoins des utilisateurs.

L'Amiga OS est compact, efficace, et fiable.

«Si vous regardez les alternatives, vous connaissez le problème. Si vous imprimez quelque chose et vous lancez un nouveau logiciel et vous avez deux ou trois applications déjà ouvertes, il est plus que possible que cette autre machine va planter. Çà, c'est une de nos meilleurs atouts. D'autres essaient de l'implémenter depuis des années, et plus çà devient complexe, plus ils ont de difficultés à l'implémenter.»

Le fonctionnement multitâche de l'Amiga est étonnant, tout comme son autoconfiguration et ses performances en vidéo et graphisme en configuration minimale.

«L'architecture est utilisable dans de petits dispositifs aussi bien que dans les machines haut de gamme, et il y a très peu d'architectures comme çà», ajoute Schindler.

Les faiblesses

A sa sortie, l'Amiga devançait les autres ordinateurs, mais actuellement la technologie a au moins quatre ans de retard qu'il faut rattrapper. L'interface utilisateur est vieille de quatre ans, et pour son utilisation en kiosques ou dans la maison, il faut l'adapter. Plusieurs interfaces-utilisateur peuvent être supportées, par exemple une, plus sophisti-



quée pour l'enthousiaste, et une autre, très simplifiée pour ceux qui n'aiment pas les ordinateurs.

Logiciels: «Depuis la faillite de Commodore, le nombre de développeurs a diminué, c'est normal. Alors, il faut de nouveaux produits, il faut faire avancer la technologie, pour attirer les développeurs.»

Motorola n'a pas continué de faire évoluer la famille 68000.

"Nous discutons avec Motorola et nous essayons de comprendre ce qu'il faut faire, avec cette famille ou avec la famille suivante, ou autre chose, pour assurer que nous avons une vitesse convenable.»

Il faut egalement moderniser la technologie des composants.

Enfin, l'industrie ignore l'Amiga parce que il n'y a pas eu de nouveautés. Un but majeur sera de forcer la reconnaissance, chez les consommateurs et chez les commerçants, de l'Amiga comme technologie de pointe.

«Il y a un fait intéressant concernant l'Amiga» dit Schindler. "Ou vous le connaissez dans tous ses détails, ou vous ne le connaissez pas du tout!»

Recherche

Une partie de la recherche consiste en un retour aux sources, un effort de comprendre le point de vue des créateurs de la machine et leur recommendations.

«Carl (Sassenrath), RJ (Mical), Dale (Luck), Ed (Heppler) travaillent tous avec nous comme consultants. Tout le monde est prêt à aider».

Une structure permettant l'interaction avec les développeurs est en cours de création avec l'aide de l'ICOA (Industry Council for an Open Amiga).

Les formulaires remplis par des développeurs au MidWest Amiga Show récemment, et les formulaires remplis par les développeurs à Cologne, fourniront une information importante pour Amiga Inc concernant le futur système.

MidWest Amiga Show: La grande majorité des développeurs a demandé une compatibilité de 70-90% avec les logiciels existants dans une nouvelle génération d'Amiga. Amiga Inc est d'accord.

Le PowerPC était le processeur le plus choisi, avec l'Alpha en deuxième place, «mais comme vous le savez, Intel a fait des investissments en Alpha et il y a une grande question concernant leur avenir maintenant que les gens d'Intel ont leur doigts là-dedans».

«Presque tous les développeurs étaient d'accord qu'il faille supporter plus qu'un CPU, et je crois que c'est une bonne idée de supporter plus d'une famille, parce que nous voudrions voir des produits sur toute la gamme entre bas et haut-de-gamme, et cela veut dire probablement des CPU différents.»

RTG, TCP/IP et une bonne interface pour le net sont importants.

PCI est crucial. C'est un bon standard, avec beaucoup de cartes.

Marketing

Jeff Schindler a donné son point de vue sur les tendances du futur : simplification des interfaces des ordinateurs, diminution de prix des ordinateurs, croissance de l'Internet, augmentation de l'importance des jeux et de l'utilisation d'ordinateurs éducatifs. Il trouve que l'Amiga est bien positionné dans tous ces secteurs.

Développement

Pour créer la meilleur technologie, il faut les meilleurs collaborateurs. Amiga Inc va recruter mondialement, et il est probable qu'ils ne vont pas tous pouvoir travailler au même endroit. L'emplacement du siège social n'a pas encore été décidé.

Système 3.5 sortira dès que possible, mais le contenu n'est pas encore défini. Normalement, ce sera une mise à jour logicielle seulement, incorporant certains programmes du domaine public. Une version majeure ultérieure (le 4.0, sans doute) supportera plusieurs différents standards graphiques et permettra aux applications de choisir le standard préféré.

Quelques questions

Question d'Eric d'Amiga City: Sony paye les publicités pour le Playstation. Allez-vous en faire autant pour l'Amiga?

Jeff Schindler: «Petro a un budget et Amiga Inc a également un budget jusqu'à la fin de l'an 2000. Ces budgets ont été approuvés. Et dedans, sont inclus des millions de dollars pour la publicité.»

Petro: «Bien sûr, nous n'allons pas vous dire combien d'argent nous avons à dépenser, mais c'est une somme énorme et nous allons la gérer comme il faut.»

Question: Vous n'êtes que quatre ou cinq personnes. Comment allez-vous pouvoir développer l'Amiga?

Jeff Schindler: «Nous sommes quatre aujourd'hui, mais nous ne serons pas quatre dans deux mois ! D'abord nous allons constituer notre équipe d'ingénieurs software et hardware. Nous passons beaucoup de temps pour nous asurer que nous avons les gens qu'il faut dans l'encadrement, car nous voulons créer une organisation durable qui soit une réussite.

«Nous allons développer l'OS, mais cela ne veut pas dire que nous allons le faire tout seul. Nous allons travailler avec les fabricants de hardware, des gens comme Motorola, et d'autres que je ne peux pas encore nommer.

«Nous n'allons pas tout concevoir nous-mêmes. Ce ne sera pas comme l'architecture hardware de Commodore, oû tout est fait par la maison-mère. Nous appelons ça l'ingénierie virtuelle : nous définirons les spécifications, nous assurerons une grande partie de la conception nous-mêmes, mais nous travaillerons en partenariat avec les leaders des marchés concernés.»

Question de Ben Vost d'Amiga Format: «Darreck Lisle a parlé d'un accord avec Epson, mais nous n'avons pas pu le confirmer ensuite... ?»

Jeff Schindler: Oui, Darreck dit beaucoup de choses... (rires). Les sociétés avec lesquelles nous avons parlé, les fabricants d'imprimantes et des sociétés comme Adobe, qui a différentes formats que nous voulons supporter, ont été en général très ouvertes vers l'idée de nous soutenir. Il n'y a pas eu d'annonce officielle parce que nous n'avons pas signé de vrais contrats.



Qui est Jeff Schindler?

«J'ai parlé beaucoup avec R.J.Mical, et il m'a envoyé une vidéo de l'équipe des concepteurs de l'Amiga. J'ai veillé avec ma femme un soir en le regardant et j'ai vraiment eu un sentiment de la spécificité de l'Amiga . Personne ne s'en rend compte jusqu'au jour où on s'en approche, et puis on est aspiré dedans...»



C'est avec ces mots que le dirigeant d'Amiga Inc a commencé son adresse aux développeurs assemblées à Cologne le 14 novembre.

«Quand nous nous sommes assis pour voir les gars des débuts, leur passion et leur motivation -ce n'était pas pour gagner de l'argent, c'était pour faire quelque chose de spécial et différent- j'étais fier à l'idée que j'allais vous adresser en tant que General Manager de Amiga Inc.

«Vous avez de l'énergie, et je reçois beaucoup de emails, beaucoup d'appels téléphoniques, visites, ça ma donne du courage et m'aide à comprendre la raison d'être de l'Amiga.»

Son premier ordinateur était un Commodore Vic20, suivi par un C64. Pendant ses études en ingénierie électrique, il aidait les commercants à comprendre comment vendre des ordinateurs familiaux, son salaire étant payé par les constructeurs tels Commodore, Atari, et Texas Instruments. Au collège il a programme un logiciel d'analyse de comportement des équipes de football américain.

Plus tard, il a travaillé chez Zenith sur les ordinateurs portables, et quand il a été embauché chez GateWay, Ted Waitt lui a demandé de continuer sur cette voie. Jeff a répondu qu'il avait trop vu de portables, et qu'il préfèrerait travailler sur «la prochaine chose». Ted lui a donc donné la mission d'identifier «la prochaine chose», et, après des recherches, il a inventé Destination, un produit intégrant un téléviseur digital grand écran, stéréo, vidéo, et un PC.

COMPUTER 97 par Jac Pourtant

MI FIGUE, MI RAISIN, MAIS UNE BONNE MOISSON

Qu'est-ce qu'un salon de Cologne? C'est la focalisation des énergies, le grand rassemblement des personnes, des produits, des projets. C'est là qu'on fait le point en fin d'année, tout de même un peu avant Noël, car si les produits ne sont pas prêts pour le salon, ils auront peu de chance d'être dans la hotte de Santa Claus et justement le marché des ordinateurs fait la moitié de son chiffre en cette période de fête.

Chaque année, on débarque le coeur battant avec une liste d'achats longtemps convoités, avec des questions, et on repart souvent avec des produits qui n'étaient pas forcément sur la liste et des réponses à des questions qu'on n'avait pas posées. Heureusement, car les attentes sont fréquemment déçues. Cette année encore, seule une des deux halles promises était ouverte et le vendredi soir, une impression de tristesse flottait dans les allées désertées déjà en début d'après-midi.

Le soir, la conférence d'Amiga International / Amiga Inc n'ayant pas apporté de scoop sensationnel comme on nous l'avait laissé entendre, le pessimisme se partageait au fil des conversations. Heureusement, le samedi balaya ces impressions nocturnes et apporta son lot de nouveautés, de rencontres, de foule et ... de BRUIT !

N'attendez pas ici des données précises. Nous avons essayé, avec Bruce Lepper, de vous faire un compte-rendu général aussi fidèle que possible, et aussi rapidement que nous avons pu sans trop retarder la parution. Mais vous pouvez vous attendre le mois prochain à avoir des détails luxuriants sur les produits-phares de ce salon.

LE STAND AMIGA

Au centre de l'expo, bien alignés, côte à côte, **Amiga International** et **Phase 5** présidaient.

Chez Amiga, à tout seigneur, tout honneur, **la petite balle Amiga** a repris du service, elle était sur tous les T-shirts, les sièges, les accessoires les plus divers (voir ci-dessus) et elle montait et descendait au gré de l'air pulsé dans des tubes transparents. **Petro Tyschtschenko** était là, présent, abordable et souriant comme toujours même dans les moments difficiles. Autour des bureaux commerciaux, des stands de démo avec **Heinz Wrobel** (le père du feu Walker) qui vient toujours aider en tant que consultant, **Angela Schmidt** répondait aux questions sur *MakeCD*, d'autres démos comme *Tornado 3D* tournaient inlassablement sous les doigts experts de jeunes démonstrateurs. De l'autre côté, **Mick Tinker** de la société INDEX montrait son **BoXeR**, une carte-mère évoluée mais (avec un peu de chance) 100% compatible Amiga, distribuée dans le mode entier par Blittersoft (voir l'encadré) et l'**Amiga 5000** était couvé par Tony Ianiri de Power Computing (voir plus loin). Même **Micronik** y avait des petites tours "Infinitives".

PHASE 5

Chez Phase 5, le scénario était le même, les démos allaient bon train entre de nouveaux produits, un processeur de texte béta, Wildfire et d'autres. Tout était là pour montrer la vitesse des nouvelles cartes PPC. Celles pour 2000 ne seront hélas pas prêtes avant mars 98, mais nous avons pu voir un exemplaire pre-production de la carte Blizzard PPC pour 1200. Cette carte sera moins rapide que les Cyberstorm PPC, car la mémoire sera en 32-bits et non en 64-bits, mais elle donnera quand même un sacré coup de pouce au 1200. La version 250MHz fournira

des performances équivalent à celles d'une carte CyberStorm PPC cadencé à 180MHz. Un Mac donnait une idée de la vitesse de la prochaîne carte graphique qui viendra se coller sur les cartes PPC. Notre entretien avec Gerald Carda, directeur technique de Phase 5, sera publié le mois prochain.

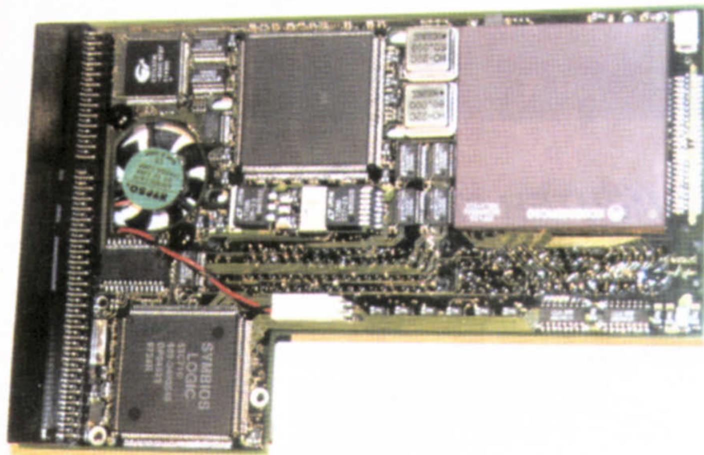
Ces cartes graphiques, qu'elles s'appellent **CyberVisionPPC** ou B- (pour **Blizzard) VisionPPC** bénéficient d'un tout nouveau connecteur minuscule à 100 broches sur les cartes accéleratrices. Avec 4 Mo de SG-Ram, le prix serait de DM 549, avec 8 Mo, DM 649. Il existera un modèle pour A3000 ou A4000T, un autre pour Desktop, et un troisième pour A1200 ou A2000. La largeur de bande sera de 220 MHz et les résolutions maximales 1600 x 1200 à 85 Hz en 16 bits ou 1280 x 1024 en 24 bits.

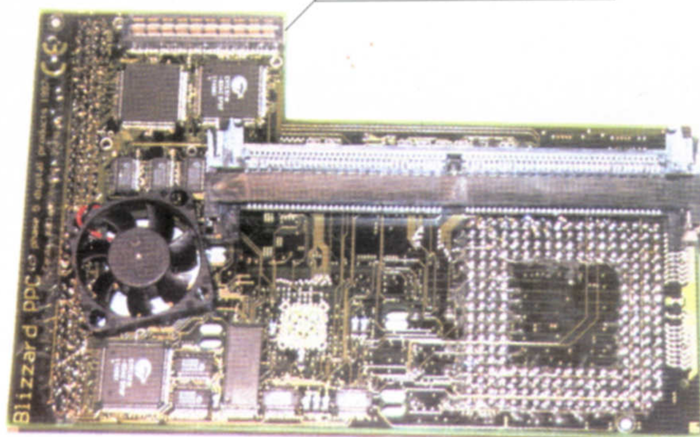
Pour les modèles de cartes accélératrices à venir, 256 bits de largeur de mémoire sont en essai. Une carte modulaire pour 4000T avec quatre PPC à 250MHz ou plus pourrait voir le jour l'année prochaine.

A\Box est un peu retardé à cause de toutes ces améliorations pour cartes Amiga, mais du coup bénéficiera d'améliorations imprévues l'année derniére. Caipirinha sera accéléré grâce à l'intégration de circuits ASIC plus petits et plus rapides. Un bus de 256 bits apportera des accélérations énormes pour les transferts RAM/processeur. Les cadences seront accélérés, également pour le bus et la mémoire qui se tournera vers des technologies nouvelles comme DDR-SDRAM, ESDRAM, SLDRAM ou même RAM-BUS. Enfin, en attendant OpenGL, vers le printemps, on reste sur CyberGL. CyberGL est dejà presque totalement compatible OpenGL, mais les normes imposent un travail supplémentaire.

Enfin, sur le côté du stand, une petite salle de projection ouverte était périodiquement animée par Andreas Kuessner, qui nous montrait de main de maître comment faire des prodiges avec son Wildfire. Une démo époustouflante d'une dizaine de minutes m'a montré des possibilités que j'ignorais encore totalement sur le logiciel.

Tout près, Oberland était très orienté "Reflections" (pour 68k ou PPC) dont la mise-à-jour 3.1 pour 68k apporte des méthodes d'ani ma tion, notamment de particules qui placent ce logiciel sur un autre niveau. Ce coup-ci, c'est promis, l'essai très bientôt.





Blizzard PPC - de quoi mettre un 1200 au goût du jour !

HAAGE & PARTNER

Haage et Partner, très actifs, qui n'ont pas plus voulu évoquer leur différend que Phase 5, se tournent avec espoir vers **Index (GB)** et **Nova Sector** (USA). Ces deux sociétés utiliseront le système *WarpUP* avec leurs futurs offres à base de PowerPC, phase 5 peut donc s'attendre à un certain concurrence. La bonne nouvelle est que les logiciels adaptés ou écrits pour PowerPC tourneront sur toutes les cartes (eventuelles) des différents constructeurs.

(Ed: sur son site web, Nova Sector annonce qu'il espere sortir au printemps un ordinateur portable («notebook») avec processeur G3 (750) de Motorola à 300MHz, émulation d'un 68k, AmigaOS 3.5, et un prix à partir de $2500. (www.pantheonsys.com/nova)

ArtEffect 2.5 est là avec des effets PowerUp et des caméras digitales. On trouve également StormC, DrawStudio, X-DVE3, Fusion 2, NetConnect 2 et FontMachine 3 (fontes animées), StormPower Assembler, avec un assembleur, un disassembleur, un éditeur et un débogueur. Vers le milieu de l'année prochaine, Easy Writer devrait être porté vers pOS. Pour MERAPI/JAVA, rien à espérer avant l'année prochaine non plus. Une promesse intéressante, c'est celle de sortir bientôt un genre de Visual ARexx avec un débogueur.

Village Tronic a réduit sa surface, cette année, et Hubert Neumeier ne pouvant venir que le dimanche, il n'a laissé que des démonstrateurs peu commerçants et desquels il était très difficiles de tirer les hertz du nez. Picasso IV accaparait tout le stand et comme nouveautés, seuls les modules Concierto IV (voir test dans ce numéro) pour l'audio et Paloma IV pour la vidéo étoffaient un peu la palette de la carte. On nous avait promis un rythme d'un nouveau module par mois, on en est loin. Paloma permet de visualiser du PAL ou du NTSC en 24 bits, ce qui permet en outre de regarder la télé sur son moniteur. Concierto propose 16 entrées digitales, MIDI in et out, un synthétiseur OPL3 et une table de mixage 4 canaux, le tout en 16 bits, bien entendu. En outre, Picasso 96 va incessamment s'enrichir de NetBSD et de Linux 68k.

ProDAD, à part le pOS qui gagne lentement en stabilité, s'est recentré sur Casablanca avec les effets Ado-Magic. Pour MovieShop, ces effets seront complétés dans l'année qui vient. Une version élégante du pOS preRelease était disponible et un nouveau CD, Creativ Impulse Vol.2 avec des timelines pour MovieShop, des masques, des textures,des projets pour Monument Designer, etc... Andreas Huber tient beaucoup à sa ligne de conduite de ne rien annoncer qui ne soit terminé, mais nous devrions avoir des surprises.

ACT, la maison de Marc Albrecht, qui vendait sa carte Prélude, a repris le développement de Samplitude (voir test dans ce numéro). On peut attendre beaucoup de nouvelles fonctions et surtout une refonte (nécessaire) de l'interface graphique. Parmi les nouvelles fonctions que je vous détaillerai le mois prochain, on peut noter la possibilité de jouer 16 pistes simultanément, un traitement interne du signal sur 64 bits, et le positionnement panoramique des voies mono.

Micronik offrait un très vaste choix de pièces détachées, de câbles, de raccords, d'éléments de tours, etc... et bien sûr, sa gamme "Infinitiv" parmi laquelle l'Amiga 1200T était le cheval de bataille.

DCE Computer, alliés au britanniques de **Power Computing**,

présentaient l'A5000, un genre de 1200 à base de 68030 à 50MHz avec périphériques de PC. Bientôt, devrait être disponible l'A6000, avec un 68060 à 50 MHz, 128 Mo de RAM, Zorro-III, AGA, SCSI et IDE.

Chez **Eagle**, père, fils et collaborateurs tous on ne peut plus sympathiques, on était plutôt orientés intégration de PC dans l'Amiga, comme une carte Pentium 266 complète avec carte graphique, contrôleurs et tout et tout dans une baie 5,25 pouces et les modèles précédents déjà connus. Une nouveauté absolue, qu'on devrait voir également bientôt en France, car cela vient de Taiwan, le ProTV est un petit boîtier où on rentre un signal vidéo, un scope, une télé, un camescope ou encore un Amiga par exemple, et d'oû sort un signal RGB pour moniteur VGA. Le clou est que c'est compatible NTSC/PAL/SECAM et qu'il y a même un tuner intégré avec télétexte, ce qui fait qu'on peut passer facilement de l'Amiga à la téloche pendant que çà calcule ! Bref, de la vidéo super stable pour DM 250.

Feo Elektronik (que nombre tan feo !) vendait son Topolino et "2-switch", un interrupteur-inverseur PC/Amiga.

Index, avait donc deux nouveautés : le "BoXeR", carte-mère Amiga évoluée à FlashROM (voir encadré) et "Access", la carte-mère Amiga à intégrer dans une baie 5,25, dont on a déjà parlé les mois précédents dans Amiga News.

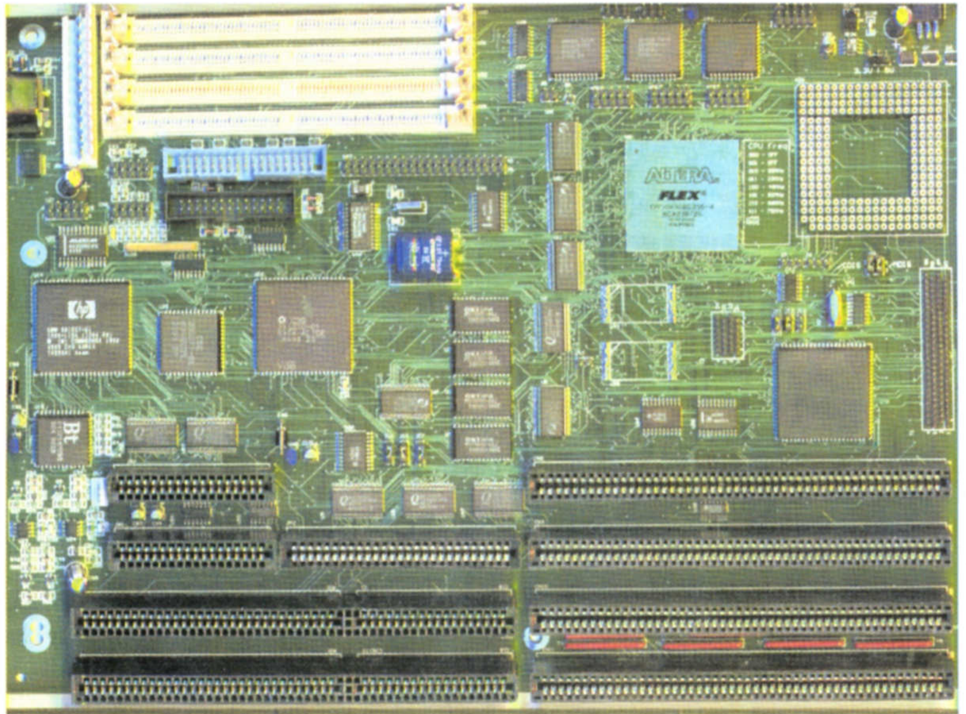
RBM, bien connus pour leur travaux sur scanners, présentaient une préversion de ScanQuix 4. Une interpolation qui monte à 20.000 ppp, un système de calibrage qui permet "WYSIWYP" (what you scan is what you print) s'appelle Calibratix. Dès la sortie en janvier, je vous promets un test. Un autre test prochain : FaxQuix, qui en relation avec ScanQuix permet de faxer directement (Classe 2.0 et 2) les documents scannés. Un annuaire et une comptabilité d'envois sont intégrés.

Stefan Ossowski avait dans son Schatztruhe TurboCalc 5, CygnusEd 4.1. et Amiga Forever de Cloanto. Il promet la sortie imminente de Myst.

Sinon, on pouvait voir les fidèles, **Gabriele Lechner, Compedo**, et même un retour de **Data Becker** ! Manquait **Maxon**.

LES JOURNAUX

Seul Amiga Plus avait son stand, bien entendu en tant qu'organisateur traditionnel du salon. Amiga Special avait renoncé. Quant à Amiga-Magazin, grand absent également, l'éléphant de la presse Amiga allemande, on apprenait avec tristesse la cessation de sa parution en février 98 (tous les rédacteurs sont passés un à un "PC-Go !", une des nombreuses revues du géant MagnaMedia). Un de perdu, dix de retrouvés ! Non, pas dix, mais peut-être une nouvelle revue.



BOXER: enfin un nouvel Amiga!

Cette carte mère au format Baby-AT était la véritable star de l'expo, même si elle est encore au stade de prototype.

BOXER est le nouveau nom de l'ancien projet CONNECT de la firme anglaise Index Information. Le Boxer est en quelque sorte le premier nouvel Amiga de Gateway: c'est une carte mère entièrement re-dessinée autour des processeurs 68040 et 68060 (jusqu'à 75MHz, si vous avez la version spéciale de chez Motorola) et proposera une carte PowerPC maison à bas prix, des cartes ISA qui marchent (ethernet, son, modem, etc), connecteurs RAM rapides directement sur la carte mère, AGA rapide, connecteur vidéo Amiga, auto-detect clavier PC ou Amiga, FlashROM, etc. Disponible début 1998. Notre interview avec Index sera publié le mois prochain. Distributeur:Blittersoft (GB)

LES PRIX

Des affaires à faire chez les nombreux liquidateurs comme R2B2, des Jaz à 549 DM avec deux cartouches, des disques durs à la pelle, des graveurs YAMAHA (ceux conseillés par Angela Schmidt) à 600 DM, de la RAM (145 DM la barette de 32 Mo EDO 60 ns), des lecteurs de CD 24x à moins de 250 DM, bref des affaires à faire. Oh, tiens, un superbe moniteur 17 pouces chez Vesalia pour moins de DM 1000, c'est le nouveau ProScan Microvitec 1795 SX avec ScanDoubler à 30-95 kHz et 45-160 Hz qui avait obtenu l'incroyable note de 96% dans Amiga Plus de 8/97.

LES SEMINAIRES

Tous ont eu lieu sauf celui de Tornado, dommage. D'autres ont eu du mal avec le matériel de projection comme Michele Battilana, mais d'intéressantes réponses à de non moins intéressantes questions ont été faites.

LES MANITOUS

Nous avons eu droit cette année à une grande affluence de personnalités. Greg Perry et Jonathan Potter de GPSoftware étaient venus sans leurs kangourous, mais avec leur Magellan. Kermit Woodall, (ImageFX et Aladdin) faisait ses premiers pas dans un environnement non anglophone. Les distributeurs pour la Malaysie et l'Inde étaient là et Peter Kittel n'avait pas de Pios ni sur la tête ni dans son chapeau. Le grand Rélèque et Tcherno avait laissé un instant leur chocolat, leurs montres et leurs edelweiss pour tester la kölsch et le cola.

LES VISITEURS

Une belle affluence le samedi, digne des bonnes années. Enormément de francophones, des belges, des suisses, et aussi des français. Çà fait plaisir d'échanger quelques mots avec les lecteurs, les utilisateurs, on se sent soutenus et ils sont tous très encourageants. Beaucoup de collaborateurs du journal étaient là, nous avons pu enfin nous parler autrement que par e-mail.

Bref, un salon très traditionnel avec des lenteurs chez la maison-mère, mais pas mal d'avancées intéressantes. Ce n'est en tous cas pas le dernier.

MINI-EDITO



CESSEZ-LE FEU, C'EST PAS DU JEU

Peu de nouvelles fraîches, alors que j'écris ceci une semaine avant le salon, car vous avez eu votre compte le mois dernier. Et puis, comme nous avons décidé au péril de notre sommeil de couvrir le salon et donc de retarder le bouclage, vous allez avoir la primeur de l'année.

Un cessez-le-feu? Vraiment ? Il semble, heureusement, que les belligérants de la guerre des UP aient consenti à reposer la hache de guerre, s'ils ne l'ont certainement pas encore enterrée. Mais au moins, ils ont apparemment fait contre mauvaise fortune bon coeur, par égard pour la communauté Amiga.

La déclaration est venue de chez phase 5, le 24 octobre. Ils ont tout d'abord senti le besoin de réexplorer complètement leur stratégie afin de voir s'il n'y aurait pas besoin de changements. Après examen, ils maintiennent leur point de vue et assument chaque opinion dans leurs propos précédents.

Tout d'abord, ils ne feront plus de déclaration à propos de ce différent, ils ont déjà dit tout ce qu'ils pensent devoir être indispensable pour la bonne continuation de leur projet. Ils laissent Haage & Partner continuer leurs recherches tant que celles-ci ne mettront pas PowerUP en danger, mais ils ne les aideront pas non plus, ils doivent choisir eux-mêmes s'ils persistent dans WarpUP tel qu'il est présenté.

INFOS D'ALLEMAGNE de Jac Pourtant
(jac@avignon.pacwan.net)

Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées. Elles émanent premièrement de mes recherches sur l'Internet et ensuite des articles ou des publicités parus dans les revues Amiga Magazin et Amiga-Plus de novembre 97 et ni ma responsabilité ni celle du journal ne sauraient être engagées de quelque manière que ce soit en cas d'erreur

NOUVEAUTES MATERIELS

NOUVEAUX AMIGA

Le A-5000 et le A-6000 seront les successeurs du 4000T chez DCE après un accord passé ce mois d'octobre avec Petro Tyschtschenko. Voir lr compte-rendu du salon. [DCE]

CATWEASEL MK2

Une refonte du contrôleur de lecteur de disquettes CatWeasel, "Catweasel MK2" a eu lieu en octobre. Il peut dorénavant être couplé à un 1200 ou un 4000. Grâce à un câblage fourni, il ne doit plus être connecté à l'ancien adaptateur du port horloge, il est directement relié à celui-ci sur le 1200 par une prise 22 broches (12 cm) ou au port IDE 40 broches (20 cm) du 4000. Un nouveau port expansion permet de connecter une carte I/O avec deux ports-série et un port parallèle. Tout ceci a un avantage certain, celui de pouvoir brancher du matériel PC à bas prix. Le prix du CatWeasel a baissé également. CatWeasel MK2 : DM 129. CatWeasel Z-II : DM 189. Module I/O : DM 109. Buddha DIE : DM 109. IDE-Fix 97 : DM 49 ou DM 119 avec le soft. [Individual Computers]



TABLETTE GRAPHIQUE

Un nouveau modèle de chez Wacom, le Pen Partner, se branche sur A-3000/4000 au clavier, sur A-1200 avec adaptateur. Cette tablette est équipée d'un crayon sans fil et avec fonction gommante et offre une résolution de 1000 ppp. ArtEffect SE est livré avec. DM 269. [Wacom]

LOGICIELS

TEXTURES ALGORITHMIQUES POUR REFLECTIONS

Ce sont des plugins comme ceux livrés d'origine avec Reflections et donc chargés au lancement du programme. Leur principal atout est de réduire le besoin en mémoire et d'offrir beaucoup plus de variations grâce à des réglages plus complets et animables. Elles sont applicables en couleurs, en relief ou les deux à la fois. Des carrelages carrés ou hexagonaux avec ou sans joints, des textures de bois, des lambris avec ou sans joints, des pierres de taille, des mosaïques, des nuages, de la vapeur, des gaz, de l'eau, du marbre, du béton, des tuiles, des vagues, de la peau de dino, des chiffres digitaux et bien d'autres encore. Les volumes 1 et 2 sont actuellement disponibles, chacun pour DM 59, chacun contenant 30 textures. Préciser Amiga pour la commande car ces CD existent aussi pour PC. [Oberland]

REVES ELASTIQUES

Titan Computer rompt avec une tradition d'interfaces carrées, tristes et ternes. Son nouveau programme de traitement d'images offre un visage étonamment coloré, arrondi et



inhabituel. On en est presque choqué. Nous allons sûrement en apprendre plus à Cologne, mais on sait déjà qu'il est destiné au monde du PowerPC.

SIEGFRIED TRANSLATE

Un dictionnaire anglais-allemand de 66000 mots spécialement adapté au web. Il suffit de sélectionner le texte dans la fenêtre d'un brouteur pour que ce texte soit automatiquement traduit en allemand par script ARexx. DM 49,50. [Siegfried Soft]

SIEGFRIED ANTIVIRUS

La dernière version est la 1.8. Celle-ci permet enfin de tester les archives. Le contrôle des blocs de bitmaps se fait aussi bien en OFS qu'en FFS et le logiciel peut même détecter les données manquantes ou les codes qui conduiraient à un plantage. Les protocoles sont sauvegardés automatiquement. DM 35. [Siegfred Soft]

CD-ROM

DE LA MUSIQUE, DES TRUCS ET DES GAGS

"Musik, Tricks & Gags" est un CD de chez Highland qui offre entre autres onze instrumentaux, divers jingles, plus de 150 bruits et de courtes mélodies pour sonoriser films et vidéos, sans avoir de droits à payer à la SACEM. Plus de 70 minutes de sons pour DM 60. [Highland Musikarchiv]



PEOPLE COLLECTION

Un autre CD avec du monde dessus, 970 objets parmi lesquels des hommes, des femmes, des enfants, habillés en civils ou en uniformes, nus, en squelettes, des visages, etc... Tous sont en morceaux et en principe prévus pour Reflections, mais je vous en dirai plus dès que j'aurai essayé. DM 49. [Oberland]

LITTERATURE

HOLLYWOOD MIT REFLECTIONS

Des trucs et astuces pour créer des animations professionnelles avec le logiciel de 3D "Reflections". Ce livre vous conduit à travers l'espace et le temps du programme.

Des exemples pratiques, pas à pas explorent les méandres de l'animation. Les puissantes fonctions du séquenceur sont très minutieusement décortiquées tout comme le système de particules, la hiérarchie et les squelettes. Des scripts sur le CD-ROM fourni sont montés en tutoriels et même la version-light est couverte par ces exemples. ISBN 3-9805789-1-7. DM 69. [Oberland]

LE TRUC DU MOIS

LIRE LE FORMAT PDF

Amiga-Magazin nous livre une astuce digne d'intérêt. Le format PDF d'Adobe, qui risque de se généraliser au détriment d'HTML pas assez solidement construit, n'est pas lu par nos brouteurs Amiga. Derek B.Noonburg a adapté xpdf (programme Unix de visualisation du format pdf) aux processeurs 68020 et 68040. Grâce à libx11 de Terje Pedersen, il est possible de le faire tourner sur Amiga. Voyons comment :

1) Charger xpdf4d_020.lha ou xpdf4d_040.lha sur Aminet dans gfx/show (ils ne sont pas encore sur les CD).

2) Charger libx11.lha dans dev/misc (CD Set4d).

3) Se procurer un fichier pdf n'importe où (j'ai cherché pdf dans AltaVista et j'en ai trouvé plein).

4) Faire un répertoire n'importe où que nous allons appeler "Chemin:" pour la suite.

5) Décompacter l'archive xpdf et placer le programme "xpdf020" ou "xpdf040" dans "Chemin:" en le renommant "xpdf".

6) Décompacter l'archive libx11 et placer le répertoire LibX11 (avec ce qu'il contient, au moins "amigadefaults" et "rgb.txt") dans "Chemin:".

7) Faire une assignation provisoire dans un Shell ou mieux définitive dans la user-startup, ASSIGN >NIL: Libx11: Chemin:libx11.

8) Faire un essai en Shell. En admettant que notre fichier pdf s'appelle "file.pdf", rentrer les commandes suivantes :

```
STACK 30000
Chemin:xpdf ram:file.pdf -display Workbench
```

Çà devrait marcher, une magnifique fenêtre Xwindows devrait s'ouvrir sur votre Workbench et présenter le fichier avec possibilité de zoomer, de l'imprimer, etc... Le menu s'ouvre avec la touche droite et l'item avec la touche gauche. Explorez vous-mêmes.

Maintenant, il s'agit de faire fonctionner çà automatiquement dans un brouteur. Amiga-Magazin donne la méthode suivante pour le faire fonctionner avec AWeb.

1) Télécharger "filepart" sur <http://www.magnamedia.de/amiga/magazin/a11-97/ filepart.lha" et le mettre dans le répertoire "c:".

2) Faire un script dans un éditeur de texte que nous sauvegarderons en tant que "Chemin:start-xpdf.aweb".

```
.KEY FILENAME/A
.bra {
.key }
stack 30000
Chemin:xpdf -display AWeb CheminAWeb/temp-dir /'c:FilePart {FILENAME}'
```

3) Dans AWeb, aller dans "Browser Settings"/"Viewers". Ajouter un item en (E) Extl pgram : Type : Application/PDF, Extension : pdf, Name : Chemin:start-xpdf.aweb. Sauver les préférences.

4) Essayer de charger en local votre fichier "Ram:file.pdf". Çà ne fonctionne pas ? Pour moi non plus. Alors, si vous êtes malins, cherchez à résoudre ce problème, je m'y suis cassé le nez pendant quelques heures, AWeb ne veut que sauver le fichier.

Sinon, suivez ma méthode qui, elle, fonctionne avec IBrowse (Voyager ne veut rien savoir).

1) Faire un script dans un éditeur et sauvons-le en tant que "Chemin:start-xpdf.ibrowse".

```
.KEY FILENAME/A
.bra {
.ket }
stack 30000
Chemin:xpdf -display IBrowse {FILENAME}
```

2) Dans IBrowse, aller dans "General"/"Ext.viewer". Ajouter un item : MIME TYPE : Application/pdf. Extension : pdf. Action : Ext. viewer. Viewer : Execute. Arguments : Chemin:start-xpdf.ibrowse %f.

Çà marche enfin. vous êtes enfin récompensé(e)s. Bon courage !!!

LA VIE AVEC DRACO

MODULE DV

Le module digital video, qui permet de digitaliser du numérique à partir d'un camescope digital est déjà disponible. Il convient pourtant d'être prudent pour ne pas essuyer les plâtres ! [MacroSystem]

MOVIESHOP

Quelques vues de la version 5.0 de MovieShop (page 11). En attendant, la version 4.6 a déjà fait son apparition dans quelques coins de la planète - pas dans le mien. Il paraît qu'elle apporte une fenêtre-jauge stable qui ne mène plus à des pertes de données.

SUR LA LISTE

Lillevan mérite toute notre considération, il a traduit en anglais toutes les docs allemandes des effets de MovieShop et les a mises à la disposition des usagers sur le site de Bob Bennett <http://www.kernersville.com>.

DISQUES DURS

Rappelez-vous bien que le disque dur que vous dédiez àla sauvegarde des images vidéo ne doit pas être formaté par HDToolBox ou similaire. Seul MovieShop doit être utilisé pour ce faire, sinon des problèmes sont possibles.

CHRONIQUE DU pOS AIDANT

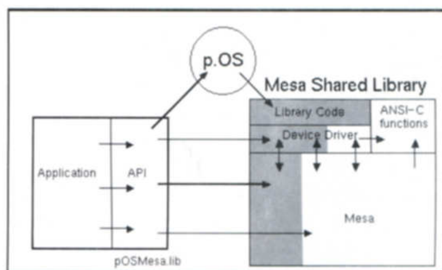
par PatLeCat patlecat@dataway.ch

Chaque mois, du moins lorsqu'il y aura des nouvelles dignes d'intérêt, Patrick Scheller (dit "PatleCat") fondateur de l'"Outer Visions Group" en Suisse tiendra cette chronique en exclusivité pour *AmigaNews*. Il est développeur enregistré et son texte sera approuvé par proDAD avant envoi.

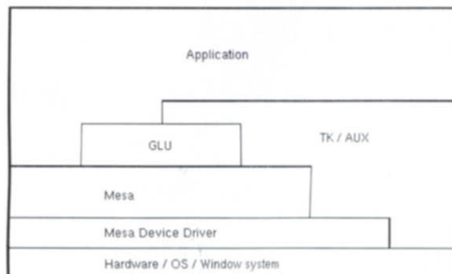
p.OS en avant!

Il ne faut pas s'attendre à un big-bang de la part de proDAD, mais à une progression continue. Çà se manifestera par des correc-

The p.OS Mesa API



The Hierarchy of the Mesa/OpenGL libraries



tions de bogues et le System 3D MESA Release4 (uniquement pour les développeurs enregistrés dans un premier temps) qui contient de nouvelles démos et une documentation enfin traduite en anglais (bon, c'est pas le pied mais mieux qu'en allemand, non?) et des corrections de bogues obligatoires.

proDAD est actuellement occupé avec deux grandes tâches : La première est un gestionnaire de fontes qui améliorera nettement la qualité et la vitesse de l'impression sur papier.

La seconde, beaucoup plus excitante, est qu'ils ont porté le p.OS sur des clones IBM ! Ce dernier point peut sembler bizarre, mais c'est un pas dans la bonne direction, car proDAD prouve de ce fait que leur système d'exploitation est réellement portable. Ceci donne aux développeurs le grand avantage de réaliser leurs projets sur des machines au point sur le plan technique (pour ce qui est des cartes graphiques par exemple) et de tester leurs programmes sur des plateformes vraiment différentes.

Pour les développeurs, un GUI-Builder RAPID, en code natif p.OS et qui n'utilise que les fonctions du système, est en cours de réalisation

Si vous voulez vous trouver en première ligne, achetez le CD "pre-Release" et inscrivez-vous comme développeur à part entière ! Je suis curieux de ce qu'il nous ponderont encore, ces gars de proDAD, pas vous?

EN BREF

AHI: La version 4.165 de l'ahi.device est parue sur Aminet avec une version 020 et une version 060.

ZAUBERN MIT REFLECTIONS: Atelier en allemand pour le logiciel de 3D "Reflections". Par Gregor gerlach et Carsten Lotz. 432 pages. ISBN 3-9805789-0-9. DM 89. [Verlag Gregor Gerlach EDV & DTP Service]

ESSAIS

MELODY : Carte audio 16 bits.
Test : Amiga Magazin 11/97.
Marque : Rüdiger Gruner.
Prix : DM 300.
Positif : DSP. Emulation Toccata. Très bon manuel. Très bons programmes fournis.
Négatif : Le DSP ne décode que le MPEG. Enregistrement impossible.
Verdict : 82 %. Mention bien.

DELFINA LITE : Carte sudio 16 bits.
Test : Amiga Magazin 11/97.
Marque : AmiPoint.
Prix : DM 600.
Positif : DSP. AudioLab fourni. Emulation Toccata.
Négatif : Seul les logiciels indispensables sont fournis. Peu d'effets pour le DSP. Manuel maigrichon. Relativement cher.
Verdict : 79 %. Mention bien.

PRELUDE : Carte audio 16 bits.
Test : Amiga Magazin 11/97.
Marque : ACT.
Prix : DM 380.
Positif : Emulation Toccata. Bon environnement logiciel. Beaucoup d'entrées.
Négatif : Néant.
Verdict : 85 %. Mention très bien.

AMIGA 1300 TOWER : Nouveau modèle Amiga.
Test : Amiga Magazin 11/97.
Marque : Micronik.
Positif : Adaptateur de clavier PS/2. Toutes les connexions A-1200 sont prolongeables. Beaucoup de possibilités d'extension. Manipulation facile.
Négatif : Pas de logiciels livrés en standard.
Verdict : 92 %. Mention très bien.

AMIGA 1400 TOWER : Nouveau modèle Amiga.
Test : Amiga Magazin 11/97.
Marque : Micronik.
Positif : Adaptateur de clavier PS/2. Toutes les connexions A-1200 sont prolongeables. Bonne implémentation Zorro-III. Beaucoup de possibilités d'extension. Manipulation facile.
Négatif : Pas de logiciels livrés en standard.
Verdict : 94 %. Mention très bien.

STFAX : Logiciel d'emulation Fax.
Test : Amiga Magazin 11/97.
Marque : Simone Tellini.
Version : 2.90.
Prix : US$ 35 ou 50.000 lires.
Positif : Programmation temporelle d'envoi. Port ARexx. Convertisseur d'annuaire pour GPFax et MultiFax. Fax-polling. Modems classes 1,2 et 2.0. Pilote d'imprimantes pour fax en sortie de programmes Amiga. Visualisation rapide avec beaucoup de fonctions. Emploi des datatypes pour incorporer des images. En-têtes et bas de pages pour tous les formats de pages-fax. Mailing List pour les questions. Version démo temporisée.
Négatif : Néant.
Verdict : 87 %. Mention très bien.

AMIATLAS : Logiciel de calcul d'itinéraires.
Test : Amiga Magazin 11/97.
Marque : Software Development.
Version : 3.
Prix : DM 79.
Positif : Très puissant. Richesse de données.
Négatif : Trop cher.
Verdict : 80 %. Mention bien.

FUSION : Logiciel d'émulation MacIntosh.
Test : Amiga Plus 11/97.
Marque : Haage & Partner.
Version : 1.1
Prix : DM
Positif : Stable, flexible, rapide. nombreuses émulations vidéo. Complètement intégré dans le multitâche Amiga. Mémoire virtuelle et EtherTalk. Echange sans problème entre Mac et Amiga.
Négatif : Tout en anglais.
Verdict : 91 %. Fusion établit dorénavant le standard par sa puissance. Avec un environnement favorable (CPU, RAM et carte graphique), l'Amiga est le meilleur Mac 68k.

ADRESSES ALLEMANDES

Les numéros de téléphone et de fax sont pour l'Allemagne, à partir de la France à précéder tels quels de 00 49.

ACT Electronic GmbH, Schaumburgerstraße 17, 45657 Recklinghausen. Tél (2361) 49 29 28 Fax (2361) 4 39 52

AmiPoint, Marc Gerlitzki, Plantagenweg 4, 47187 Duisburg. E-Mail amipoint@ips-net.com WWW http://www.ips-net.com/amipoint

Eagle Computersysteme. Altenbergstraße 7, 71549 Auenwald. Tél (7191) 30 09 93 Fax (7191) 5 90 57

electronic-design, Detmoldstr 2, 80935 München. Tél (89) 3 51 50 18 Fax (89) 354 35 97 Hotline (89) 345 53 05 WWW http://www.electronic-design.com E-Mail service@electronic-design.com

Gabriele Lechner Verlag, Bodenseestr, 91, 81243 München. Tél (89) 8 34 05 91 Fax (89) 8 20 43 55

Haage & Partner Computer GmbH, Mainzer Straße 10a, 61191 Rosbach v.d.H. Tél (60 07) 93 00 50 Fax (60 07) 75 43 E-mail : 100654.3133@compuserve.com

Highland Musikarchiv, Wolfhagerstr. 300, 34128 Kassel. Tél (561) 988 25 91 Fax (561) 88 42 07

Individual Computers, Jens Schönfeld, Sandweg 15, 52072 Aachen. Fax (241) 120 88 E-mail Ausschreiben@nostigic.oche.de

IrseeSoft IS, Meinrad-Spieß-Platz 2, 87660 Irsee. Tél (8341) 7 43 27 Fax (8341) 1 20 42

MacroSystem Computer GmbH, Borgäcker 2-6, 58454 Witten. Tél (2302) 94 94 90 Fax (2302) 94 94 99

Maxon Computer GmbH, Industriestr. 26, 65760 Eschborn. Tél (6196) 48 18 11 Fax (6196) 4 18 85

Micronik Computer Service. Brückenstr. 2, 51379 Leverkusen. Tél (2171) 72 450 Fax (2171) 72 45 90 WWW http://www.micronik.de/

Oberland. Im Schneithohl 5, 61476 Kronberg/Ts. Tél. (6173) 6 50 01 Fax (6173) 6 33 85 E-mail info@oberland.com WWW http://www.oberland.com

Phase 5 digital products. In der Au, 27. 61440 Oberursel. Tél (6171) 58 37 87/8 Fax (6171) 58 37 89 E-Mail : support@phase5.de / aproject@phase5.de Internet : http://www.phase5.de

proDAD, Feldestr. 24, 78194 Immendingen. Tél (7462) 9 11 34/35 Fax (7462) 74 35 WWW http://www.prodad.de

RBM Computertechnik Bernd Rudolf, Kleinenberger Weg 2a, 33100 Paderborn. Tél (5251) 64 06 46 Fax (5251) 64 06 55 Mailbox +49 5251 680201 http:\www.xpo.de canquix Renderland, Klingsortstr. 3/14, 81297 München. Tél (89) 91 35 35 Fax (89) 91 44 72 dgodsey@emeraldis.com

Rüdiger Gruner, Brookdeich 266, 21029 Hamburg. Tel (40) 72 91 04 78 Fax (40) 72 91 04 77 WWW http://home.pages.de/~tito

SEK'D (Tilman Herberger). Schmalwiesenstr. 21, 01219 Dresden. Tél et Fax (351) 4 11 05 46 E-Mail 100116.2352@compuserve.com WWW http://www.sekd.com

Siegfried Soft, Hauff-Pinkert-Weingärtner GbR, Reichenbergerstr. 12, 34246 Vellmar. Tél (561) 982 39 06 Fax (561) 57 31 79 E-Mail : Hauff@ibm.net

Stefan Ossowski's Schatztruhe GmbH. Veronikastr. 33, 45131 Essen. Tél (201) 78 87 78 Fax (201) 79 84 47 WWW http://www.schatztruhe.de E-Mail schatztruhe@cww.de

TGV-Michael Haupt, Dalkestraße 10, 33330 Gütersloh. Tél (5241) 53 11 33 ou (130) 18 17 92 Fax (5241) 53 22 27 WWW http://www.tgv-haupt.de

Titan Computer, Michael Garlich. Mahndorfer Heerstr. 80 A, 28307 Bremen. Tél et Fax (421) 48 16 20

Verlag Gregor Gerlach EDV & DTP Service, TaunusStarße 46, 65835 Liederbach.

Vesalia, Industriestraße 25, 46499 Hamminkeln. Tél (2852) 9140 10/11/14 Fax (2852) 18 02

Village Tronic Marketting GmbH, Wellenweg 95, 31157 Sarstedt. Tél (5066) 70 13 0 Fax (5066) 70 13 49 Hotline (5066) 70 13 10 Mailbox (5066) 70 13 40

WACOM Computer Systems GmbH, Hellersbergerstr. 4, 41460 Neuß. Tél (2131) 12 39-0 Fax (2131) 10 17 60

ADRESSE ITALIENNE (Indicatif 00 - 39)

Cloanto, Via G.B Bison 24, I-33100 Udine, Italia. Tél (432) 54 59 02 Fax (432) 60 90 51

Simone Tellini, Piazza Resistenzia 2, 42016 Guastalla RE WWW http://wwwpragmanet.it/~tellini/main.html E-mail wiz@pragmanet.it

ABONNEMENTS

Pour s'abonner à ***Amiga-Magazin*** : AMIGA AboService 74168 Neckarsulm. Tél (7132) 95 92 42 Fax (7132) 95 92 44. Numéro seul : DM 7,80. Abonnement étranger (donc pour la France) : DM 109,20. Nos amis suisses peuvent s'adresser directement à : Aboverwaltungs AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg. Tél : 0 64/51 91 31 Abonnement FS 83,40.

Pour s'abonner à ***Amiga-Plus*** : ICP Innovativ Computer Presse GmbH & Co.KG. Aboverwaltung Amiga Plus. Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg. Tél (Manuela Bauer) (911) 53 25 179 Fax (911) 53 25 197. Numéro seul : DM 9,90 (une disquette incluse). Abonnement d'Allemagne DM 99, d'Europe DM 139, du reste du monde DM 159.

Pour commander ***Amiga-Special*** : DM 6,90 (+ port ?). Contacter I.A. media Verlagsgesellschaft bmH. Pour l'année DM 75,90.



HISOFT SORTIRA BIENTOT SON NOUVEAU COMPILATEUR C++

● Amiga OS 3.5 sera basé sur les ROMs 3.1 et consistera en une mise à jour logicielle. Les nouveautés les plus en vue seront le ré-adressage graphique et audio, l'implémentation d'une pile TCP et peut-être un support Universal Serial Bus (USB). JAVA a failli être du voyage mais l'étendue de la tâche a remis à plus tard son avènement dans le système Amiga, certainement dans l'OS4 prévu un an après le 3.5.

● PLANETE JEUX: la renaissance de l'Amiga sur la scène ludique se poursuit avec l'arrivée d'une nouvelle maison de développement, World Foundry (voir les pages de jeux de Ben Yoris). Les deux premiers jeux devraient sortir d'abord en version PPC!

● DEVELOPPEMENT: HiSoft met la dernière touche à son nouveau compilateur C/C++. Ce dernier est une solution compatible AT&T 3.0 avec environnement intégré. L'interface utilisateur est très moderne avec syntaxe colorée, le debugger est capable de travailler sur assembleur et le compilateur pourra optimiser le code en fonction du processeur cible (68k ou autres). Pour plus d'info: www.hisoft.co.uk.

● CONNEXION: cette carte Ethernet au standard Zorro II propose un lien Ethernet de type BNC 10 Base 2,et utilise une interface AUI lui permettant d'avoir accès à d'autres standards tels que 10 base T. Elle est livrée avec le logiciel autoboot Netzwork en ROM (pas besoin d'installer le pilote) qui existe déjà sous les systèmes DOS/Windows, OS/2 et Novell. La carte tourne à 10 Mo/s avec temps CPU réduit grâce à un cache de 32Ko, et coûte £175.

● U.S.A: Micronik a choisi ses distributeurs sur le sol nord-américain afin d'inonder le nouveau-monde de ses nouvelles machines sous licence Amiga (les célèbres Infinitiv). Les heureux élus sont Paxtron Corp. et GVP-M et les prix s'échelonneront de $750 à $1250 suivant la configuration.

● IMAGINE: GOC Publishing va lancer ImaginEX, une extension totalement compatible et intégrée pour Imagine. Elle facilitera la tâche des utilisateurs de ce dernier grâce notamment à un gadget de défilement pour la sélection d'objets, de points ou de groupes, deux pré-réglages de rendus ultra-rapides (les 'pixel burners') et des gabarits d'impression permettant d'optimiser l'utilisation de votre imprimante. Le prix de cette extension si prometteuse est de £24.99 mais les 200 premiers acheteurs ne paieront que £14.99. Plus de détails au 00.44.1482.500.597.

● PETITS LOUPS: Mystique Software veut promouvoir l'utilisation de l'Amiga comme ordinateur familial et s'en donne les moyens grâce au lancement de Made for Kids, une ligne de produits de qualité destinés aux enfants, l'ouverture d'un site Web à l'adresse www.mystcorp.unet. com/made forkids.html et enfin, la création de la section Misc/Kids dans l'arborescence Aminet.

TESTS ANGLAIS

FUSION: Emulateur MAC
Test: Amiga Format 12/97
Commercialisé par: Blittersoft (www.blittersoft.com)
Prix: £49.95
Positif: Toujours en développement (une version PPC est annoncée). Support des modes graphiques Amiga (AGA, ECS, Akiko, Grafitti, P96, Cybergrafx). Support de la mémoire virtuelle (jusqu'à 767 Mo). Support de tous les périphériques (imprimante, disque dur, SCSI, ...). Rapidité (surtout dans l'affichage grâce notamment à l'optimisation des routines Quickdraw).
Négatif: Documentation trop peu détaillée. Très grande instabilité (les plantages sont très fréquents). L'installation du système MacOs est très délicate voire même pratiquement impossible dans certains cas. Très gourmand en ressources.
Verdict: 80%. Très prometteur malgré une trop grande instabilité.

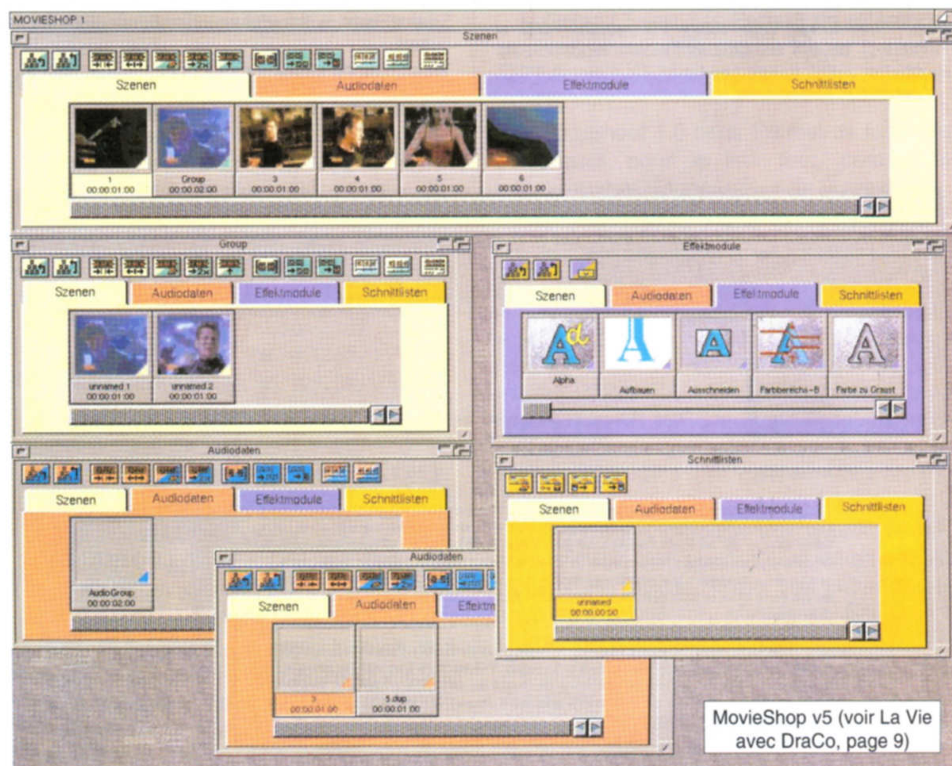
STORMC V3.0: Environnement C
Test: Amiga Format 12/97
Commercialisé par: Blittersoft (00.44.1908.261.466)
Prix: non communiqué
Positif: Le compilateur est le plus rapide du marché. Environnement de développement intégré. Possibilité de remplacer l'éditeur par GoldEd. Très bonne optimisation du code. Support du PPC. Très complet.
Négatif: Documentation défaillante. Quelques bogues qui mènent parfois au plantage lors des compilations.
Verdict: 81%. Des caractéristiques superbes gâchées par une doc défaillante.

STORMWIZARD V2: Aide à la programmation des interfaces graphiques en C, E ou Pascal
Test: Amiga Format 12/97
Commercialisé par: Blittersoft
Prix: £69.95
Positif: Très puissant. Très rapide. Très complet. Toutes les interfaces sont possibles.
Négatif: Documentation défaillante. Quasiment inutile puisqu'aucune explication quant à l'intégration du code généré dans un programme n'est fournie.
Verdict: 50%. Doit être excellent si on arrive à le comprendre.

DYNAMODE 56K: Modem et solutions logicielles
Test: Amiga Format 12/97
Commercialisé par: OnLine PD (00.44.1704.834.335)
Prix: £129.99
Positif: Système DSVD (malheureusement inexploité sur Amiga). Rapide. 37 disquettes fournies dont AmiTCP, AwebII, IBrowse, Voyager... Rom flash (mise à jour logicielle).
Négatif: Pas de manuel. Il faut un port série haute vitesse pour l'exploiter totalement.
Verdict: 90%. Une réponse à tous les besoins.

ALADDIN 4D V5: Création 3D
Test: CU Amiga 11/97
Développeur: Nova Design
Prix: $279
Positif: Programme Amiga (interface simple, claire et efficace). Support des différents modes d'affichages: Amiga, cartes graphiques et VideoToaster. Gestion des gaz (modèle avancé), particules (modèle simplifié), et autres éclats de lumière. Gestion de nombreux formats (Jpeg, Videoscape, Lightwave,...). Port Arexx.
Négatif: Aucune doc sur le port ARexx. Sauvegarde Jpeg à revoir (couleurs corrompues). Il manque des effets spéciaux dans les animations (pas d'explosion par exemple).
Verdict: 76%. Attendre si longtemps pour une simple mise à jour: on attendait mieux.

HYDRA A1200 ETHERNET: Solution Ethernet pour 1200
Test: CU Amiga 11/97
Commercialisé par: HiQ (00.44.1525.211.327)
Prix: £149
Positif: Se branche sur le port PCMCIA (pas besoin de bus Zorro). Rapide (de 320 à 350 Ko/s). Stable et fiable.
Négatif: Sans.
Verdict: 84%. Enfin Ethernet par le port PCMCIA.



MovieShop v5 (voir La Vie avec DraCo, page 9)

ENVOY 2.0: Logiciel réseau
Test: CU Amiga 11/97
Commercialisé par: LH Publishing (00.44.1908.370.230)
Prix: £20
Positif: Véritable partage des ressources sur le réseau (imprimantes, fichiers,...). Prix. Gestion parfaite des problèmes sur le réseau (lors du plantage d'une machine par exemple).
Négatif: Liaisons Amiga <-> Amiga seulement.
Verdict: 92%. Le logiciel Réseau pour Amiga.

OXYPATCHER: Patch des instructions 68882 pour 68040/68060
Test: CU Amiga 11/97
Développeur: Oxyron
Prix: DM39
Positif: Patche toutes les instructions FPU 68882 abandonnées dans les unités FPU internes aux 68040/68060. Gain impressionnant pour les logiciels gourmands en calculs FPU.
Négatif: Equivalent à Cyberpatcher (donc inutile pour les possesseurs de cartes 68060 en provenance de Phase 5). Interface et documentation en retrait par rapport aux performances.
Verdict: 90%. Vive la vitesse !

VISUALFX: Complément à ImageFX
Test: CU Amiga 11/97
Commercialisé par: Visual Inspirations Inc. (00.1.813. 935.6410)
Prix: $199
Positif: Simplifie l'utilisation d'ImageFX. Permet de superbes effets sans efforts ni connaissances ARexx. Disponible en Cédérom. Support du Video Toaster. Présentation impeccable: à l'écran s'affiche la liste des effets sous forme de vignettes; un clic sur l'une d'elles et un texte accompagné d'une animation apparaissent pour décrire l'effet correspondant.
Négatif: Il faut absolument ImageFX et beaucoup de RAM.
Verdict: 96%. Le complément pour ImageFX: fantastique!

EPSON STYLUS PHOTO: Imprimante jet d'encre
Test: CU Amiga 11/97
Développeur: Epson
Prix: £380
Positif: Cartouches 6 couleurs: plus de nuances sont disponibles. Fonctionne sur Amiga (pilote Epson 500 pour TurboPrint, pilote Stylus II pour Studio II). Rend les images plus belles que sur photo.
Négatif: Pas encore de pilote spécifique sur Amiga. Prix élevé.
Verdict: 89%. Bien.

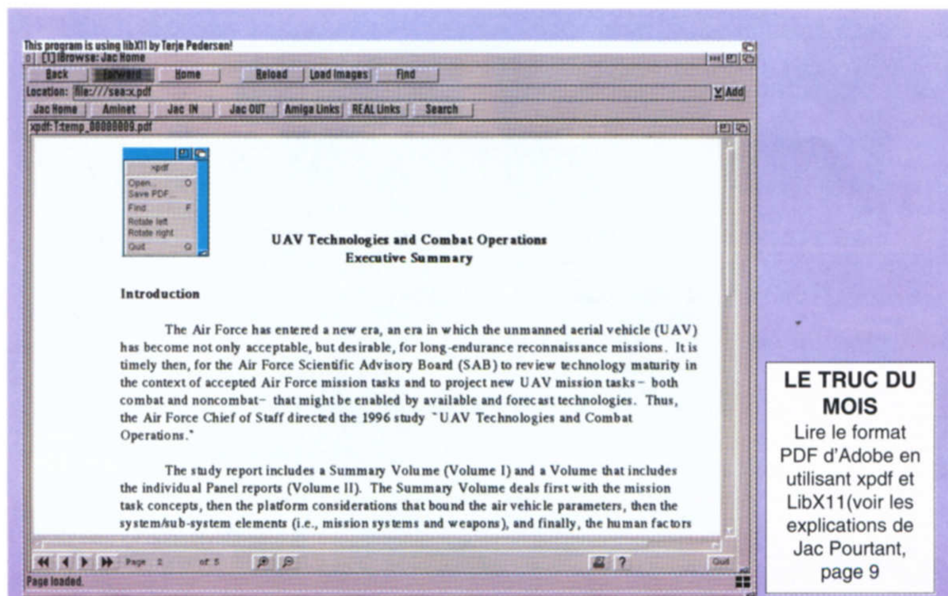
FFNEWS 2.0: Newsreader
Test: CU Amiga 10/97
Développeur: Thorsten Stockmeier
Commercialisé par: Eyetech Prix: £29.95
Positif: Très complet (tags, codage PGP, support POP3 et SMTP,...). Boutons raccourcis pour accéder rapidement aux différents postes ouverts. Les fichiers liés (protocole MIME) sont affichés dans un cadre.
Négatif: Les icônes sont trop larges.
Verdict: 90%. Le meilleur Newsreader sur Amiga à ce jour.

NEWYORK 1.0: Newsreader
Test: CU Amiga 10/97
Développeur: Finale Development
Commercialisé par: GamaSoft (www.mich.com/~twalling/gamasoft)
Prix: $35
Positif: Interface claire et agréable (basée sur Class-Act). La liste des newsgroups devient celle des messages du newsgroup choisi (pas de place gaspillée à l'écran). Boutons de fonction bien pensés et placés.
Négatif: Difficile de retrouver un message ou un thème. Impossibilité d'agrandir la partie message dans la fenêtre. Verdict: 79%. Un newsreader de bonne qualité mais par trop simpliste.

SUPRA EXPRESS 56: Modem 56600
Test: CU Amiga 10/97
Développeur: Diamond Multimedia
Commercialisé par: Active Software (00.44.1325.352.260)
Prix: £139.95
Positif: Rapide, très rapide surtout si la ligne téléphonique jusqu'au fournisseur d'accès est entièrement digitale.
Négatif: Nécessite un port série très rapide (genre Whippet ou Port Plus Jr). Pas de pass-through pour un combiné téléphonique.
Verdict: 84%. Un bon modem dans l'ensemble.

ZYXEL OMNI.NET: Adaptateur terminal ISDN
Test: CU Amiga 10/97
Développeur: Zyxel
Commercialisé par: PowerMark (00.44.1819.567.259)
Prix: £225
Positif: Excessivement rapide (15Ko/s en moyenne) à condition d'avoir un port série extrêmement puissant et une ligne téléphonique digitale ISDN (genre Numéris je suppose).
Négatif: Sans.
Verdict: 95%. Brillant et puissant.

APOLLO 1260/66: Carte accélératrice 68060 pour A1200
Test: CU Amiga 10/97
Commercialisé par: Eyetech (www.eyetech. co.uk/~eyetech)
Prix: £399.95
Positif: La plus puissante du monde Amiga (30% plus rapide que toutes les autres). Processeur XC68060RC50A où le A indique qu'il s'agit de la dernière révision de la puce. Ainsi, même si il est toujours cadencé à 50MHz, le processeur est capable de bien mieux (Motorola annonce 75MHz sans aucun problème).
Négatif: Il faut Oxypatcher (multi-patcher commercial) pour en tirer le maximum. Prix relativement élevé (mais on n'a rien sans rien).
Verdict: 88%. Indispensable si vous voulez être le plus rapide.



UAV Technologies and Combat Operations
Executive Summary

Introduction

The Air Force has entered a new era, an era in which the unmanned aerial vehicle (UAV) has become not only acceptable, but desirable, for long-endurance reconnaissance missions. It is timely then, for the Air Force Scientific Advisory Board (SAB) to review technology maturity in the context of accepted Air Force mission tasks and to project new UAV mission tasks – both combat and noncombat – that might be enabled by available and forecast technologies. Thus, the Air Force Chief of Staff directed the 1996 study "UAV Technologies and Combat Operations."

The study report includes a Summary Volume (Volume I) and a Volume that includes the individual Panel reports (Volume II). The Summary Volume deals first with the mission task concepts, then the platform considerations that bound the air vehicle parameters, then the system/sub-system elements (i.e., mission systems and weapons), and finally, the human factors

LE TRUC DU MOIS
Lire le format PDF d'Adobe en utilisant xpdf et LibX11 (voir les explications de Jac Pourtant, page 9)





Du côté de Menlo Park...

BeOS Preview Release2

En octobre, Be a annoncé la sortie de la nouvelle version de BeOS : la **BeOS Preview Release 2**. Celle-ci contient plusieurs améliorations:

- **le hardware:** il est maintenant possible d'écrire sur les partitions (et disquettes HFS), cela va grandement faciliter le transfert de données entre les deux systèmes. Il supporte maintenant les machines qui ont jusqu'à 512 Mo de RAM. Le support des moniteurs à fréquence fixe a aussi été ajouté.
- **l'interface**: un décompresseur zip; gzip, tar a été ajouté pour faciliter la récupération des données. Le Tracker possède maintenant une mise à jour 'live' de ses différentes colonnes. BeOS possède une *about* box avec différentes info concernant la mémoire, les processeurs, la plateforme et la version.
- **le réseau :** Le serveur ftp accepte plusieurs utilisateurs en même temps, et le PPP a été amélioré pour permettre une reconnection automatique en cas de problème(s).
- **les applications:** *NetPositive* (brouteur internet) a été amélioré en vitesse, en qualité (support de plus de tags HTML), en caractéristiques (support de form sur des serveurs sécurisés).

En plus de tout cela, de nombreux bugs ont été corrigés. La version tourne parfaitement sur ma BeBox et il y a un gain en vitesse assez important.

En plus du système d'exploitation, Be a rajouté des applications commerciales ainsi que des freewares/sharewares. Toutes ces applications sont librement utilisables. Certaines sont en version demo ou à durée limitée, comme les suites BeBasics et BeStudio de la société BeatWare.

Apple Expo à Paris

Be Europe y avait un stand pour y démontrer les capacités de son OS ainsi que des applications. Sur une surface de 50m2, 6 machines (5 clones Mac et 1 PC) permettaient aux visiteurs de tester, découvrir ou redécouvrir BeOS.

On a pu y découvrir :

- les applications réseau avec MailIt (courrier éléctronique), Kftp (ftp), Felix (IRC), NetPositive (brouteur web), AWire (lecteur de news Reuters)
- les applications son avec Pulsar (logiciel de mixage son / video / 3D), DualPlayer (playeur de son multi-format), AudioElements (logiciel de construction de réseau sonore)
- les jeux avec Doom, Abuse, NerdKill et SpaceGirl

Etait présente sur le stand, la société américaine BeatWare (basée à Menlo Park). Elle démontrait et vendait ses deux suites logiciels :

- *BeStudio* : outils de retouche d'images temps réel)
- *BeBasics* : suite bureautique avec Writer (traitement de texte) et Sum-It (tableur)

Pendant l'expo, les hôtesses, le personnel de Be Europe ainsi que de nombreux développeurs étaient présents pour répondre aux questions concernant BeOS. Ils ont aussi distribué gratuitement 12000 CD de BeOS Preview Release. De nombreux produits étaient aussi disponibles sur le stand (*AudioElement* et *BeSpecific* de Adamation et *RöColour* de RöDesign)

La conclusion de ses cinq jours (de folie, il faut l'avouer) a été un très grand intéressement de la part des utilisateurs MacOS et aussi de ceux du monde Windows (qui ont pu apprécier les performances de BeOS sur plateforme Intel)

BeWave & Co

De nombreuses nouveautés ont vu leur apparition sur le site ftp de Be :

- de nombreux portages d'application X-Windows font leur apparition et ce, en raison du portage du serveur X.
- Doom bêta 7 : jeu que l'on ne présente plus

BeWave sur le net :

BeWave est aussi sur le net avec quelques pages sur http://www.amiganews.com/bewave. Vous y trouverez les photos des récentes manifestations qui se sont déroulé pendant les 3 derniers mois.

Sebastien Bouchex
Developpeur BeBox
sebastien.bouchex@inforoute.cgs.fr



Cologne: nouvel tour PowerPC
Disponible de suite. Technologie "push".

Licence Amiga pour Triple A

L'association TRIPLE A de Portes-lès-Valence a obtenu une licence d'Amiga International lui permettant de créer et de vendre des produits Amiga avec le logo Amiga.

Un site en construction de l'Association se trouve à l'adresse Internet http://perso.wanadoo.fr/triplea. Adresse mail: davyd.rey@wanadoo.fr

En bref

Amiga City: Suite à un passage en lignes ISDN/RNIS et un changement de fournisseur Internet, voici les nouvelles coordonnées du revendeur belge Amiga City: Tél +32/2/736.61.11, fax +32 2 732.68.34, pages Web http://users. skynet.be/AmigaCity e-mail amiga.city@skynet.be. Un nouveau catalogue est disponible.

Pixel Art cherche un spécialiste des liaisons Ethernet. Si vous êtes intéressé, écrivez à : Pixel Art - 14 rue des Guetteries 37000 Tours - http://www.creaweb.fr/pixel-art.

CD Techno: Christian Dezert travaille actuellement sur un cédérom dédié au mouvement techno et recherche des contributions: démos/intros, freeware et shareware musicaux ou graphiques, animations, modules, textes, démos de site web, E.zines, etc... contact: chridez@club-internet.fr tél:03.25.90.89.01

Pour un projet vidéo, **Deltagraph'X** cherche des programmeurs, developpeurs hard et soft sur Amiga, connaissant l'environnement vidéo et/ou audio, maitrisant l'anglais pour fonctionner et communiquer dans un groupe de travail international.

ADFI annonce que l'ensemble des mises à jours de PageStream 3.3 en français (logiciels et manuels) vient d'être terminé et que ceux qui n'ont rien reçu le 14 novembre devraient téléphoner au 04.73.34.34.34.

Phoenix annonce la disponibilité de Distant Suns 5.01 au prix de 245F (voir test dans ce numéro). D'autres nouveautés chez Phoenix : Turbocalc 5 Cd Vf (699F), Cygnus Ed Pro 4 (245F) Amiga Forever CD (399F), et les jeux Blockhead et Master Axe.

Zip ATAPI sur Amiga

MIG Informatique de Marseille a testé le nouveau lecteur ZIP ATAPI sur ses différents Amiga, et nous signale que cela fonctionne bien directement sur le bus IDE (c'est aussi le cas d'un SYQUEST ATAPI qui fonctionne également trés bien). Il faut utiliser l'atapi.device dans ZIP+JAZ TOOLS pour avoir tous les outils (éjection, protection...). La lecture des cartouches Amiga, Mac et PC fonctionne parfaitement en plaçant les DOS DRIVERS de NEW ZIP TOOLS (sur Aminet) dans le répertoire Devs:DosDrivers (en configurant le bon device et numéro avec information du WorkBench ...)

Le fonctionnement semble également correct sous ShapeShifter, en plaçant l'atapi.device comme unité SCSI dans le configuration. Le ZIP devient alors un simple périphérique SCSI sous MAC à faire apparaitre avec Silver Lining par example. Ce lecteur est disponible chez MIG à moins de 1000F en version interne.

Amiga Show 97

Les revendeurs et associations Amiga français n'ont pas répondu présent pour le projet d'Amiga Show 97 organisé par DeltaGraph'x à Paris le 12 et 13 décembre.

D'après un communiqué de Gert René Schmidt de DeltaGraph'X du 17 novembre, seront présents Deltagraph'X, Dream (qui présentera Linux sur Amiga) et Cyber Arts Club (réalité virtuelle sur Amiga) et des représentants de Village tronic, Haage & Partner et Class X. Il espère aussi la présence de Petro T et Micronik, et Phase5 participera via une discussion par vidéoconference. Le programme complet des présentations sera publié sur le site de DeltaGraph'X, www.deltagraphx.com.

Le lieu: Cybercafé Flèche d'Or, 102 bis, rue de Bagnolet, 75020 Paris. Entrée gratuite.

Classer les chaînes satellites

David Tertre signale que ses logiciels suivants, et d'autres, sont disponibles sur le site http://www.smartonline.fr /maurice/amiga.html

- DataSAT: Permet de référencer ses chaîne satellites.
- DataSAT Pro 1.3: Permet de référencer ses chaînes satellites, avec toutes les informations nécessaires, permet d'exporter en ascii et html...
- LotoShoot 1.0 beta: Permet de faire des statistiques pour le loto foot, permet de mieux jouer et d'économiser de l'argent !

Buggs Point Org

Les membres fondateurs, Pascal Rullier, François Crevola et Alain Gaspard annoncent la création de l'association "BUGSS POINT ORG" (à ne pas confondre avec l'association BUGSS qui existe depuis longtemps à Bordeaux) qui s'occupera de la diffusion en France de logiciels freeware ou shareware.

L'association propose aux auteurs étrangers d'être leur point d'enregistrement en France. En logiciel Amiga, elle supporte les logiciels VaporWare, MIAMI, et SASG (en cours). Sont aussi disponibles:

Association BUGSS POINT ORG 1, rue Président Robert Schuman 33600 PESSAC.
http://www.bugss.org/
mailto:sap@bugss.org.

Les premiers dégats de la tornade



La tornade, ça fait longtemps qu'on l'attend, exactement depuis son annonce en avril. Les promesses de ce tout nouveau programme de 3D sont nombreuses et de haut niveau (Voir mon article dans le numéro de mai 97, page 14).

Tornado 3D démo arrive, ces promesses sont-elles tenues ? Aussitôt disponible sur le Net, aussitôt téléchargée. Nous sommes le 2 novembre et je m'installe à mon clavier pour vous en faire profiter en exclusivité.

Les premiers dégâts de la tornade, c'est de balayer les principes sacro-saints de la compatibilité. Bien qu'on puisse utiliser Tornado à partir d'un 68020, ce programme est destiné aux 68040 et 68060 (et au PPC dans le futur) et avec l'OS 3.0 au moins (J'ai fait un court essai comparatif pour la scène sous-marine. Rendu en mode photoréaliste dans la fenêtre de perspective. DraCo 060 à 50 MHz :5,5 s. Amiga 2000 68030 à 50 MHz, FPU à 60 MHz : 56 s). Là, l'optimisation est "optimale", dirais-je !

Alors, en avant.

L'INSTALLATION

Comme ce n'est qu'une démo, je ne m'y attarderai pas. Pourtant, pour les dracoïstes, ceux-ci doivent savoir que le programme ne fonctionnera peut-être pas à cause de la fonte générale d'écran. Si c'est le cas, il faut aller dans NewMode et sélectionner "Topaz" dans les options de l'écran choisi.

Sinon, il suffit de décompacter les quatre ou cinq archives obtenues à <http://www.tornado3D.com> dans le répertoire de son choix. Les ToolTypes sont assez compliqués mais bien documentés dans le tutorial. Je conseille à ceux qui peuvent ouvrir un écran 800 x 600 en 24 bits, c'est magique. Un écran 1024 x 762 en 16 bits n'est pas mal non plus...

Signalons cependant que la version sur CD ne fonctionnera pas sans dongle. Comme le DraCo ne peut accepter ce gênant occupant, une solution spéciale sera étudiée peut-être à la manière d'Aladdin (que je ne connais pas encore, mais ça ne saurait tarder), et je ne manquerai pas de vous en informer, étant devenu depuis hier le bétatesteur de T3D sur DraCo.

LA DECOUVERTE

Les premiers grabs d'écran qu'on avait vu en mai faisaient penser à un jeu pour enfants de cinq ans. Heureusement, l'interface a été refaite et je la trouve assez belle (Fig.1). Même sur mon 2000 en 16 couleurs, elle est très métalliquement techno.

Le petit tutorial très bien fait pour démarrer nous branche tout de suite sur deux exemples qui sont fournis. "FlyingFace" est une animation de masque dont la caméra suit un chemin. Il suffit d'appuyer sur le bouton Play comme sur un magnéto pour que la vue s'anime dans la fenêtre de perspective.

Pendant que l'anim se déroule, passons d'un mode de visualisation à un autre.Il y en a 8 : Wireframe, Cull wire (faces cachées), flat shade, gouraud shade, transparent shade, texture shade, realistic (désactivé sur la démo), photorealistic, (Fig.2). Regardez bien attentivement cette illustration, et dites-vous qu'avec un 060 les quatre premières représentation se tournent à la souris pratiquement en temps réel. La cinquième est un peu plus lente à cause de la texture, qu'est-ce que ce sera avec un PPC ! D'accord, le modèle est simple, mais c'est presque (oui, j'exagère, je sais) de l'OpenGL.

L'autre exemple tout prêt est cette magnifique scène sous-marine avec lumière volumétrique et turbidité brouillardeuse. Vient ensuite la manière de faire soi-même un monocycle à une roue (si, si) et c'est là bien sûr qu'on découvre pas mal de fonctions.

Dans la fenêtre de perspective, un nouveau système, inconnu jusqu'alors sur Amiga permet de modifier l'angle de vision : Arcball. Un cercle jaune se dessine.En cliquant en-dehors du cercle, l'objet pivote dans le plan de l'écran, en cliquant dans le cercle, sur les autres axes, tandis que le chemin parcouru par la souris dessine un arc de cercle qui permet de revenir à la position initiale, chose assez rare pour être mentionnée. Le cercle d'Arcball est un peu comme un trackball virtuel. Il faut prendre le coup et je ne suis pas très convaincu (pour moi, le système le plus pratique reste celui d'Imagine) (Fig.3).

LES OBJETS

Il y en a un grand choix.

- En polygonal : superquadric (une sphère qui peut s'aplatir pour faire des cubes arrondis ou à l'inverse se creuser entre les pôles et l'équateur), sphere, torus, tube, cone, cube, pyramid, plane, plane XZ (pour faire le sol par exemple).
- En Splines : path, nurbs torus, nurbs patch, nurbs sculptor (un bloc nurbs vertical où on peut sculpter, dommage qu'il ne soit pas configurable).
- Un ensemble de fonctions metaballs avec négation des sphères pour creuser.
- Un ensemble de champs de force : attractor, repulsor, chaotic, wind, bumper. schock wave.
- Un système de particules : System

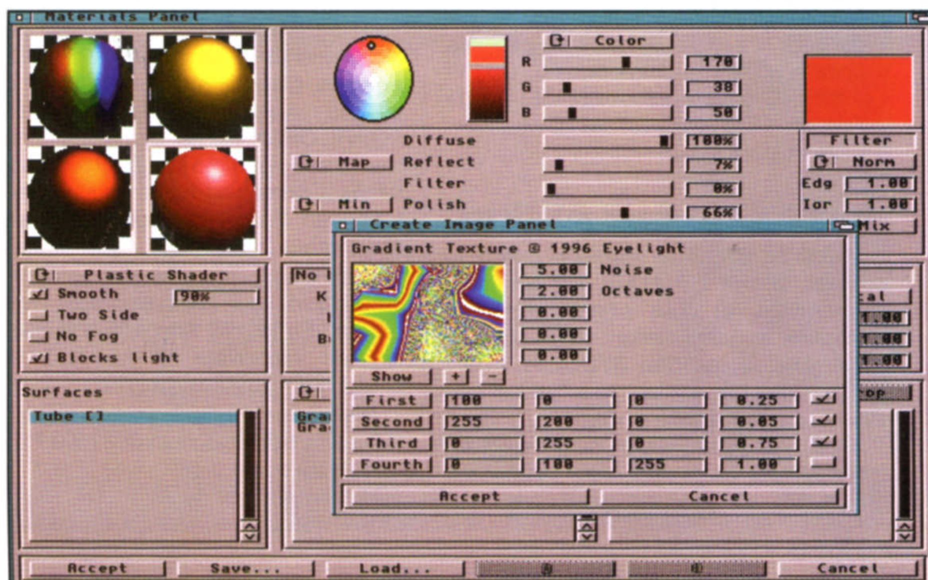
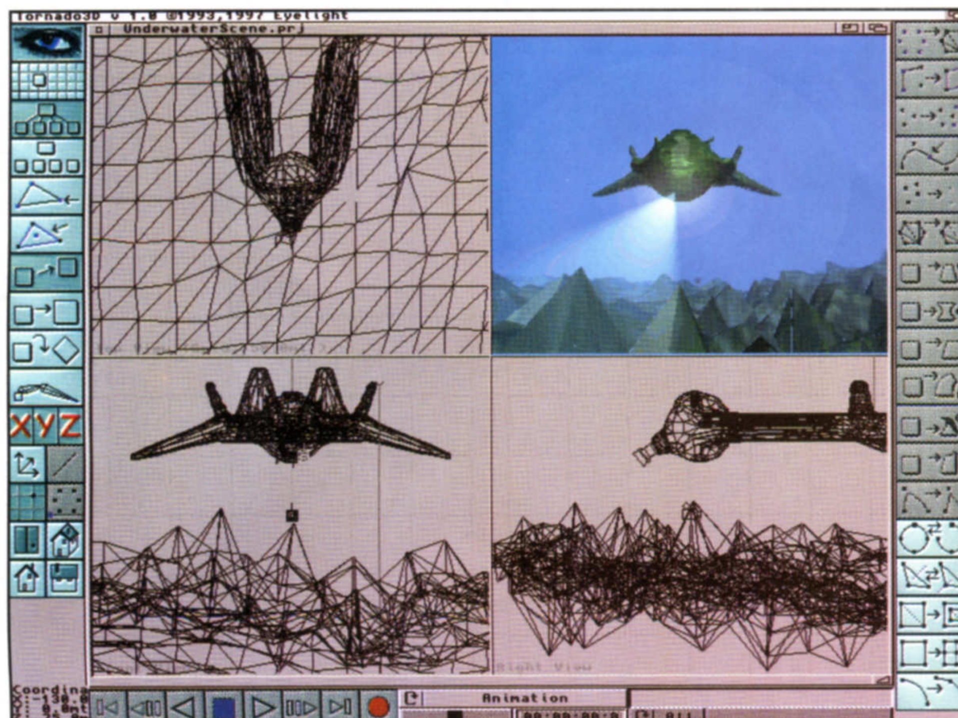


Fig.4


Fig.1

les place sur un cube, Stars les place sur une sphère. Ensuite plusieurs modes d'action sont applicables : fountain, swarm (essaim), smoke, explosion avec bien sûr du paramétrage. A noter que l'on peut faire marche arrière dans l'évolution des particules, elles retrouvent leur chemin à l'envers. N'ayant pas encore le manuel, je n'ai pas pu vraiment expérimenter en connaissance de cause, mais j'ai réussi à faire une fumée tout à fait honnête sans le vouloir.

- Les sources lumineuses : Point, distant, spot et umbrella. Je n'ai pas encore compris la différence entre ces deux derniers, mais ils font de beaux éclairages aux bords progressifs. Il y a une option d'ombres douces. Si on ne définit pas de source lumineuse, un éclairage par défaut est assuré.
- Des axes (un peu comme le null object de Lightwave).

Il y a des fonctions d'importation et d'exportation, mais je ne peux encore vous dire dans quels formats.

Je vous passe les autres menus qui offrent toutes les fonctions d'édition point par point, de clips, de groupement, etc... qui peuvent rappeler celles d'Imagine.

L'ENVIRONNEMENT

Camera, World, Images, Materials, Animation, Lights et Render, je vous détaillerai tout ça lors de l'essai officiel. Je voudrais toutefois signaler la simplicité et l'efficacité du panneau de matériaux (Fig.4) où on peut facilement gerer autant de textures qu'on le désire par objet. La richesse en est cependant cachée tant que je n'ai pas la doc, m'a-t'on dit chez Eyelight. Ce qui est pratique également, c'est qu'on puisse voir les changements au fur et à mesure sur les quatre sphères à la Lightwave.

L'animation est partie intégrante du logiciel, je ne peux pas vous en dire grand chose, mais j'ai vu au détour du chemin des fonctions d'images-clés, de chemins, etc...

Le données numériques sont là aussi. Dans le coin inférieur gauche de l'interface, les coordonnées et les angles de rotation reflètent constamment l'action en cours. Toutes les opérations qui se font à la souris peuvent également être effectuées dans un panneau de commandes numériques pour une précision presque absolue (je dis presque, car les calculs internes ont l'air de se faire en simple précision).

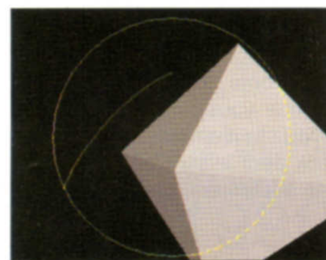
MA PREMIERE IMPRESSION

Bien des choses rappellent Imagine, les raccourcis-clavier, la disposition des fenêtres, la configuration de l'environnement. L'interface graphique rappellerait plutôt Cinema 4D. Ce n'est pas copier que de s'inspirer des bons côtés des logiciels existants, au contraire, c'est un voeu pieux que j'ai souvent exprimé. De toutes façons, Tornado 3D a sa propre personnalité.

Des atouts certains, il en est pourvu sans conteste. Des manques, il y en a pas mal également, mais pour une première sortie, je la trouve réussie. La rapidité est sa première spécialité. Au point de vue modelage, il est plutôt bien achalandé, même si ces fonctions ont encore leurs limites. Je mets un très gros moins à la fonction Undo qui est beaucoup trop légère pour un logiciel de 3D, quand on se trompe, on ne peut souvent pas faire marche arrière, et si on le peut, seulement une fois. Il faut donc constamment sauvegarder ses objets et ses scènes, en théorie puisque la sauvegarde est impossible sur la version démo.

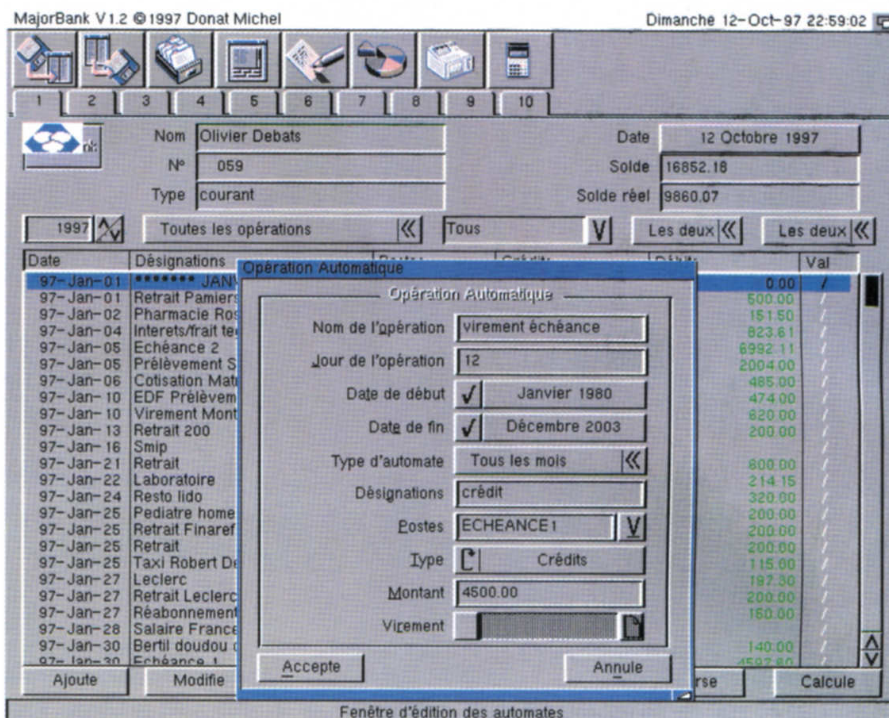
Sinon, je trouve que la sortie d'un tel outsider est bienvenue dans le paysage de la 3D Amiga. Reste à voir de belles images, mais on va s'en occuper tous.


Fig.2


Fig.3

Ne cherchez plus, voici le VERITABLE successeur d'ABank !

Fervent défenseur de notre plateforme, j'ai toujours aimé garder une trace écrite et informatisée de mes comptes bancaires, et je travaillais jusqu'à l'été dernier avec feu le programme ABank (en utilisateur enregistré) qui me donnait entière satisfaction jusqu'à ce qu'un malheureux bug me fasse sauter un peu plus de six mois de ma gestion personnelle...



Chat échaudé craint l'eau froide

Ce programme n'étant plus supporté, je me suis alors dit que c'était peut être le moment de changer mon fusil d'épaule. J'ai alors galéré et testé durant longtemps, pas mal de programmes qui puissent me rappeler le "feeling" que j'avais avec ABank... mais le challenge fut délicat. Certains programmes comme Blitz Bank ne sont pas trop mal et contiennent un maximum de possibilités, - quelquefois trop!- mais il reste un manque de clarté et de simplicité à l'écran..

Parlant de simplicité, je passerai sous silence les logiciels écrits par des informaticiens POUR des informaticiens, c'est à dire avec des interfaces rappelant à s'y méprendre des tableaux de bord d'avions de ligne dont seuls les personnes possédant un brevet de pilotage peuvent espérer venir à bout... et encore :-(

Une interface vraiment intuitive

La première chose qui rassure toute personne qui charge MajorBank est la page d'accueil, qui est faite de façon à ce qu'un enfant apprenne en cinq minutes le maniement du logiciel. Si le programme fonctionne, pourquoi vouloir faire plus compliqué?

Voici un rapide tour du propriétaire.

Tout d'abord, le tiroir des préférences vous laisse totalement libre sur la couleur des opérations, la fonte choisie, et le compte par défaut (que vous pouvez lancer automatiquement au lancement du programme). L'interface peut laisser apparaître des icônes, du texte seulement, ou les deux, et vous pouvez rajouter des icônes dans le menu avec des actions appropriées, etc... !

Il est également possible d'avoir la gestion de dix comptes simultanément par apparition via un onglet spécifique pour chacun. L' interface graphique avec fonte sensitive s'adapte à la résolution de votre Workbench. L'affichage de vos opérations se fait sous différents modes par gestion de filtres: vous pouvez sélectionner à tout moment les opérations que vous voulez voir affichées, en passant par celles validées ou pas, les crédits et débits bien évidemment... Vous n'éditez que le poste 'Nounou', par exemple, afin de savoir quelles ont été les sorties numéraires de celle qui garde si bien votre rejeton, sur un mois spécifique ou bien sur l'année. Les possibilités, vous le comprenez, sont multiples (j'ai pour ma part plus de 35 postes différents !)

Une icône appelle une calculatrice, mais, encore plus simple, vous pouvez sélectionner via la souris des lignes de votre compte et avoir le total immédiat des opérations selectionnées en cliquant sur "calcule".

L'affichage graphique en colonnes vous donne d'un coup d'oeil les opérations crédit/débit. Lorsque vous ajoutez ou modifiez, le fait de cliquer par exemple sur le jour laisse apparaître automatiquement une grille du mois dans laquelle vous effectuerez votre choix par un simple click de souris sur le jour selectionné. La visualisation de vos opérations peut s'effectuer sur l'année en cours, ou bien sur un mois en particulier. N'oublions pas, bien sûr, le tri des opérations, la recherche, les opérations automatiques, etc... Restent tout de même certaines fonctions secondaires non encore vraiment opérationnelles, mais le principal pour une gestion saine est bien là. Enfin, les utilisateurs d'ABank ne sont pas oubliés puisque Michel Donat s'est débrouillé pour que vos comptes ABank soient totalement reconnus par MajorBank: il suffit de renommer vos fichiers bancaires *.bank* par *.Mbank*.

Pour conclure

Si mon rédacteur en chef a bien voulu me donner l'aval pour faire un feuillet sur un logiciel shareware logiquement réservé dans la partie du domaine public, c'est parce qu'en tant qu'ancien utilisateur du logiciel bancaire ABank, j'ai été enthousiasmé et j'ai retrouvé un programme réellement intuitif qui s'adapte à tout un chacun, même novice en informatique, et tout a été pensé pour en rendre l'utilisation facile et extrêmement agréable.

Le tout est parfaitement paramétrable sur un maximum de points, ce qui n'est souvent pas le cas sur les logiciels concurrents... Bien évidemment, je ne leur jette pas la pierre, car mon avis ne regarde que moi, mais je leur demanderai tout de même d'y jeter un oeil, voire même les deux ;-).

C'est pour moi un programme qui mériterait d'être commercialisé. Profitez du fait qu'il soit dans le domaine public en tant que Shareware (la participation est de 100F pour vous enregistrer, ce qui n'est vraiment pas excessif vu le résultat). Téléchargez la version démo limitée à 50 opérations via internet à l'adresse www.mygale.org/major, ou sur aminet.

Attention, vous devrez également télécharger la démo d'un programme qui s'appelle *ClassAct* afin de pouvoir lancer correctement MajorBank. Pour info, ce test a été effectué sur un Amiga 4030 avec 16 mega ram, carte Picasso 2, avec une résolution de 800 par 600, Workbench 3.0, ClassAct (obligatoire) et Major Bank v1.2

Olivier Debats
olivier.debats@hol.fr

* ANTINEA *

3 Rue Galléan 06000 NICE
Tel/Fax : 04.93.80.71.55

PROMO DU MOIS

Clavier A1200	150f
Lecteur DD A1200	150f
Pack Amiga Magic (Photogenics 1.2, Wordworth 4SE, Personal Paint 6.4, Organiser 1.1, Datastore 1.1, Turbocalc 3.5, Whizz, Pinball Mania)	150f
Interface Deluxe Midi	150f
Distant Suns V4.2	100f

FRAIS DE PORT

CD/jeux/Logiciel	35f
Carte/HD/Mem	60f
Ecran 14"/15"	150f
17"	200f
Tour	100f
Carte PPC	120f

+ 10f par produit en plus pour les commandes groupées.

AMIGA 1200

Carte Mémoire	390f
Blizzard B1230IV	890f
Blizzard B1260	3100f
Copro PGA 68882/50 Mhz	380f
Module SCSI-2	580f
PPC603e175 sans 68k cpu scsi2	2890f
PPC603e175-68030/50 cpu scsi2	3290f
PPC603e+200 sans 68k cpu scsi2	3890f
PPC603e+200-68040/25 cpu scsi2	4290f
PPC603e+200-68040/40 cpu scsi2	4590f
PPC603e+200-68060/50 cpu scsi2	6190f

AMIGA 4000

Cyberstorm MKIII	4850f
Cybervision 64 3D 4Mo	1450f
Scandoubleur pour Cybervision	580f
PPC604e150 sans 68k cpu uwscsi	4790f
PPC604e150-68040/25 cpu uwscsi	5190f
PPC604e150-68040/40 cpu uwscsi	5490f
PPC604e150-68060/50 cpu uwscsi	7090f
PPC604e200 sans 68k cpu uwscsi	6290f
PPC604e200-68040/25 cpu uwscsi	6690f
PPC604e200-68040/40 cpu uwscsi	6990f
PPC604e200-68060/50 cpu uwscsi	8590f

AMIGA 2000

PPC604e150 sans 68k cpu uwscsi	4890f
PPC604e150-68040/25 cpu uwscsi	5290f
PPC604e150-68040/40 cpu uwscsi	5690f
PPC604e150-68060/50 cpu uwscsi	7190f
PPC604e200 sans 68k cpu uwscsi	6490f
PPC604e200-68040/25 cpu uwscsi	6890f
PPC604e200-68040/40 cpu uwscsi	7190f
PPC604e200-68060/50 cpu uwscsi	8790f

Pour les upgrades PPC veuillez nous contacter. Pour l'achat d'une PPC nous reprenons vos anciennes cartes. Renseignez vous

Rom 3.1 A500/A600/A2000	299f
Rom 3.1 A1200	399f
Rom 3.1 A3000	399f
Rom 3.1 A4000	399f
+ Disquettes et Manuels	+200f

MEMOIRE / DISQUE DUR / CEDEROM

SIMM 32 Bits 4 Mo		140f
SIMM 32 Bits 8 Mo		190f
SIMM 32 Bits 16 Mo		390f
SIMM 32 Bits 32 Mo		790f
Disque Dur 1,2 Go IDE		1090f
Disque Dur 2 Go IDE		1290f
Disque Dur 3,2 Go IDE		1590f
Disque Dur 2 Go SCSI-2		1890f
Disque Dur 2 Go Ultra Wide SCSI		2490f
Cédérom MITSUMI X8 IDE	(6)	499f
Cédérom MITSUMI X16 IDE		649f
Cédérom PIONEER X12 SCSI-2		890f

TOURS ET ACCESSOIRES MICRONIK

Tour Infinitiv A1200	(1)	1190f
Alimentation interne Tour Infinitiv	(2)	440f
Boitier Clavier Tour Infinitiv	(3)	390f
Top Case 5.25 Tour Infinitiv		290f
Extension 3.5 Interne Infinitiv		100f
Extension 5.25 Cédérom pour Top Case		40f
Interface clavier PC		340f
SCSI Slot Tour Infinitiv		180f
Carte Zorro II Micronik		1390f
Carte Zorro III Micronik		3190f
Video Slot pour Zorro II et III		450f
Alimentation Externe 3 Amp		250f
Alimentation Externe 20 Amp		450f
Lecteur 1.76 Mo Interne	(4)	490f
Lecteur 1.76 Mo Externe		580f
Cable 2.5>2.5+3.5 et 2.5>3.5+3.5	(5)	100f
Cable 2.5>3.5 + doubleur Alimentation		80f
1 + 2 + 3 + Power Adaptor + Port		1990f
Idem ci-dessus + 4 + 5 + 6 + Aminet 16 et 17		3390f
Tour A4000 avec 5 Zorro II/III et 2 Bus Vidéo		2490f

ACCESSOIRES ET LOGICIELS DIVERS

Tablette Wacom Artpad 2 + Driver	1250f
Ecran 14"/15"/17" SVGA	1190f /1690f /3290f
Souris Wizard 560 Dpi - Adaptateur DB25/DB15	120f
Cable Parnet + Logiciels	140f
Digitaliseur 8Bits Megalosound	280f
Pad Competition Pro X1 / X3	149f / 400f
Burn It TAO vo Gravage (Tel autres versions)	490f
Miami v2 vo / I Browse vo	349f / 249f
Light Rom 5 cd -Magic Publisher cd -Scala Plug In cd	249f
Directory Opus 5 Magellan vo	460f
Picture Manager 4 Pro vo	449f
Turboprint 5 vf (Tel pour version 6)	449f
WordWorth 6 vf (Tel pour version 7)	540f
Modem USRobotics 56000 Flash / Message	1290f /1490f

Pinball Fantasies AGA
Pinball Illusions cd
Aminet 15,16, 17,18,19,20 cd
69f

Amiga cd Developer - Akira cd32 - 3D Images cd
PGA Tour Golf cd32 - Geek Gadgets ADE 1,2 cd
Amiga Tools 6 cd - Swos 96/97 Upg
System Booster cd - 3D Objects cd
Distant Suns V4.2 (va)
99f

F15 Strike Eagle II - Super skidmarks
A320 Airbus II - Amiga Tools 7 cd
Trapped dk/cd - Legends cd32 - Fifa
Soccer - Slamtilt AGA - Desert Strike
Apc & Tcp vol 3 et 4 - Blitz Tennis
True 3D cd -Blockhead
3000 Jpeg Textures cd
Kara Collection cd
129f

Flight of the Amazon Queen - UFO
Civilisation dk/cd - Humans 3 dk/cd
Testament Aga - Theme Park Ecs/Aga
pOS Pre-Release cd - Giga Graphics cd
Mega Typhoon - Aminet set 1,2 cd
Enemy - Master Axe
Railroad Tycoon
Colonisation
149f

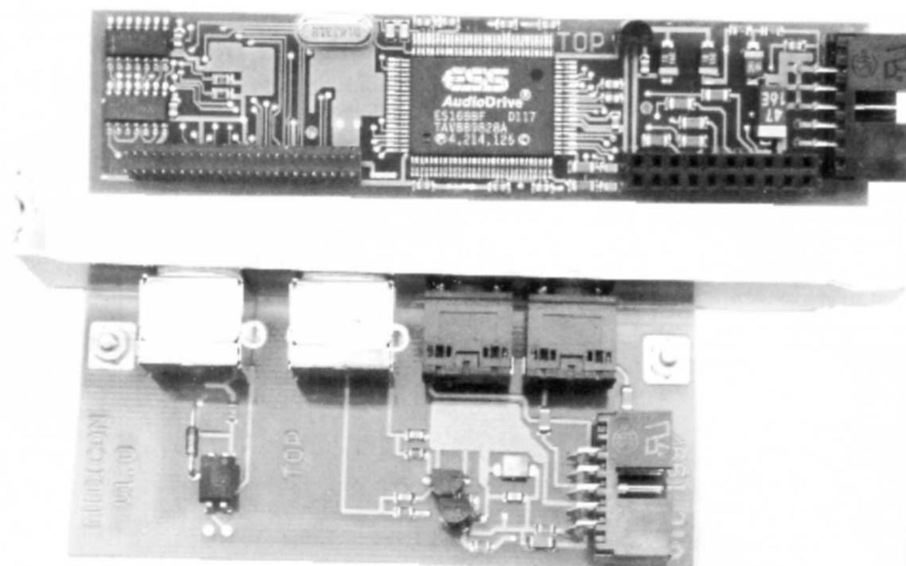
Flying High dk/cd -Valhalla 3 -Mods Anthology cd - Jet Pilot
Trapped 2 cd -Capital Punishment -Chaos Engine 2 Aga/Ecs
Aminet set 3,4,5 cd -Hidden Truth cd - Light
Rom Gold cd -Distant Suns V5.01 cd - Big
Red Adventure cd -Tiny Troops -Burnout
199f

Aminet 21 cd	75f
Animatic cd	49f
Net News cd	49f
Textures cd	49f
SuperAutos cd	49f

PRIX NETS TTC MODIFIABLES SANS PREAVIS - CHEQUE A L'ORDRE DE ANTINEA

Concierto

Premier module pour la Picasso



Avec la PicassoIV, VillageTronic nous avait concocté, fin 96, une superbe carte graphique très évolutive. Un des premiers modules d'extension disponible depuis fin Octobre est la carte son "Concierto". C'est ty bien ? Jugez plutôt ...

Présentation

Le module "Concierto" est donc une carte "fille" venant se loger dans un des nombreux slots d'extension de la PicassoIV et qui vous permet de disposer d'un processeur sonore fournissant un enregistrement et une restitution de qualité CD (44,1 Khz / 16Bits). En outre, vous disposez de deux prises Midi IN/OUT ainsi que d'un synthétiseur de son. Normal, le composant utilisé n'est autre qu'un processeur audio du monde PC : le OPL3 de Yamaha.

Mise en place de l'orchestre

Ouverture de la boîte. On trouve les traditionnels manuels d'utilisation (bilingue anglais/allemand), disquette d'instal lation des différents logiciels et le «matos» : deux cartes (voir photo), une nappe de connexion et deux câbles adaptateurs pour transformer les deux ports d'entrée/sortie MIDI du standard Mini-DIN au classique DIN 5 broches.

Première impression: sobriété. En effet, les deux cartes sont petites et ne contiennent pratiquement aucun composant. Cela signifie déjà que la PicassoIV a vraiment été bien conçue et prévue pour accueillir un tel module. Pour installer le tout, il vous faut un emplacement libre en face arrière pour la carte comportant les différents connecteurs (et une PicassoIV!). Le branchement du module sur la Picasso est très simple et ne pose aucun problème. Vous serez peut-être obligé (comme moi) d'enlever la Picasso pour accéder au port d'extension de celle-ci, si vos slots Zorro sont bien remplis. Enfin, il reste à relier le module des connecteurs audio à la carte fille branchée sur la Picasso à l'aide de la nappe fournie.

C'est fini ! Vite, vite, passons au logiciel.

Le maestro s'installe...

Mise en route de l'Amiga. Sans surprise, celui-ci boote normalement. L'unique disquette s'insère parfaitement dans l'interstice du lecteur de disquette, magnifique :-). L'*Installer* est de mise pour l'installation soft. La première chose à faire, nous dit-il, c'est de mettre à jour la FlashRom de la PiacassoIV pour qu'elle daigne reconnaître son petit frère fraîchement installé. L'opération est critique mais sans réel danger. Elle se passe d'ailleurs sans problème. Ensuite, les logiciels et drivers proposés sont les suivants :

- *ConciertoRecorder* : un sampler/player d'échantillons audio 8 ou 16Bits à diverses vitesses d'enregistrement.
- *ConciertoMixer* : un "mixeur" pour régler le volume des différentes sources possibles (il y en a beaucoup !)
- Driver pour la couche AHI bien connue des fanas d'Aminet.
- Device *concierto.device* pour émuler le fonctionnement du serial.device avec l'entrée/sortie MIDI (utile pour les logiciels qui utilisent ce système pour discuter avec des interfaces MIDI sur port série.
- Pilote CAMD : ce pilote permet d'utiliser l'entrée/sortie MIDI avec le mode de communication standard MIDI établi par feu-Commodore (la norme CAMD ou "Commodore-Amiga Midi Driver" est à comparer à SANA-II pour les cartes réseau).

Tout ceci s'intalle, ma fois, sans grande surprise. Reboot oblige, redémarrons la machine... Oops! J'ai cru entendre un chti kekchose? En fait, il s'agit d'un premier petit bonjour de la part du Concierto qui vous signale sa présence en émettant un "ping" souriant... On se croirait sur Mac !!

Les instruments s'exercent

Par quoi commencer? Grave question.

Essayons le ***ConciertoRecorder***. A l'utilisation, cet outil révèle tout de suite ses limites : il se borne à sampler, rejouer et sauvegarder des échantillons 8/16Bits. Certes, la qualité est bien là, mais je regrette vraiment le peu de fonctionnalités; même le "direct-to-disk" n'est pas implanté. Il vous faudra donc une quantité de mémoire certaine pour sampler vos chansons préférées : quatre minutes en qualité CD stéréo vous coûtera plus de 40 Mo...

ConciertoMixer, lui, remplit son rôle parfaitement. Les sources possibles sont nombreuses :

- La sortie "Voice" 16Bit/Stéréo du Concierto
- La sortie "Switcher" : cette sortie est en fait le composant installé d'origine sur la PicassoIV et vous permettant de choisir entre le futur module "AV", la sortie Amiga, ainsi que l'entrée audio et le connecteur CD-Audio interne de la PicassoIV.
- L'entrée audio du module Concierto.
- L'entrée microphone du module Concierto
- Une obscure entrée "AV" que je n'ai toujours pas réussi à trouver ...
- La sortie "Synthétiseur" du module Concierto

Il dispose en outre d'une interface Arexx, pour les programmeurs acharnés.

N'étant pas équipé de matériel MIDI ni de logiciel adéquat, je n'ai pas eu la possibilité de tester les pilotes MIDI.

Et le chef d'orchestre se plante !

Me voici près à attaquer les tests du driver AHI. Allons-y. Premier essai avec les préférences. Là, pas de problème, le Concierto est bien reconnu et propose 4 choix : 16Bits Stéréo, 8Bits Stéréo, 16Bits Mono et 8Bits Mono. Evidemment, je choisis 16Bits Stéréo. Ensuite, je lance *DeliTracker* en sélectionnant le NotePlayer compatible AHI. Badang ! Blocage complet de la machine. Rien. Gosh !

Je ne me démonte pas pour autant : "'c'est sûrement le NotePlayer ..." me dis-je ... Que nenni ! Toutes les autres applications compatibles AHI qui fonctionnaient parfaitement avec le pilote Paula se plantent magistralement avec le pilote Concierto. Navré, et un peu énervé, je me connecte sur Internet et envoie un message d'interrogation à l'auteur du pilote. Celui-ci me répond très rapidement en m'indiquant que la version dont je dispose ne marche pas et me renvoie illico la bonne version! Enfin, AHI fonctionne correctement. Plus de peur que de mal, mais un gros carton rouge à Villagetronic.

Attention quand même : *ShapeShifter* ne fonctionne pas avec le Concierto en mode AHI. Les auteurs ne s'expliquent pas pourquoi pour l'instant... Espérons que ce bug soit rapidement corrigé.

Conclusion en ré-mineur

Le module lui-même s'avère de très bonne facture et produit un signal audio comparable à ceux des cartes sonores du monde PC. Le principal problème hardware est l'absence de DMA, qui implique un fonctionnenement à base d'interruptions grosses consommatrices de CPU lors de l'écoute d'échantillons 16Bits en 44,1Khz stéréo (environ 20% sur un 68060 en mode AHI ...). Sur Amiga, on n'est, il faut le dire, pas tellement habitué à ce genre de fonctionnement :-(.

De plus, il arrive quelques fois que le playback d'échantillons en qualité CD souffre de minuscules interruptions plus ou moins régulières. La doc nous prévient à ce sujet qu'un Amiga non accéléré risque de ne pas être capable d'assumer de la Stéréo en qualité CD. C'est gentil, mais cela ne résoud pas ces "clicks", d'autant plus qu'un 68060 n'est pas à proprement parler un Amiga "non accéléré"... En fait, d'après l'auteur des softs, ces problèmes sont dus au minuscule buffer d'échantillons du composant audio utilisé : 256 octets seulement ! Résultat : il suffit d'une interruption traitée un quart de poil trop tard et bingo, interruption du flux audio.

Commercialement parlant, je trouve ce module relativement cher par rapport à son coût estimé de fabrication: environ 1500F. C'est beaucoup, surtout quand on voit le peu de logiciels fournis et leur fonctionnalités réduites.

Enfin, je trouve inadmissible de livrer un pilote AHI qui ne marche pas! Imaginez la tête d'une personne qui ne dispose pas d'une connexion Internet...

Cédric Quillevère

indigo@softdom.com

Configuration de test : A2000B, Blizzard 2060/50MHz, 64Mo RAM. Module Concierto : disponible chez Atéo Concepts au prix de 1450F

POUR :
- La qualité de fabrication
- Les possibilités de connexion
- La compatibilité AHI

CONTRE :
- Le prix
- La pauvreté des logiciels
- Le concept Non-DMA
- L'absence de mémoire "Cache" audio.

Amiga/PC: une symbiose sonore possible





Rassurez vous je ne vais pas ici vous faire un comparatif Amiga/Pc, je vais simplement vous exposer une expérience de " travail d'équipe" réussie entre les deux machines. Mon expérience peut vous inspirer, il est donc utile que je vous l'expose.

Instruments de qualité

Pendant plusieurs mois, je me suis mis en quête d'un expandeur qui me permette d'ajouter de nouveaux instruments à ma collection, mais surtout des instruments de qualité. Après avoir fait le tour des prix, qui sont très variables, et comme je possède un PC, je me suis aussi intéressé aux cartes sons qui sont à des prix plus attractifs. Et j'ai trouvé mon bonheur dans une carte haut de gamme/bas de prix !

Bon ménage

Je voulais une carte qui fasse bon ménage avec mon Amiga, donc qui puisse être pilotée en esclave via le Midi et qui m'offre des options non disponibles sur un expandeur classique.

La carte que j'ai choisie, est la guillemot Maxisound 64 Home Studio. Son prix est pour le moins raisonnable puisqu'elle coûte 1190F en grande surface. Et pour combler les chauvins, elle est française. Le chiffre 64 signifie 64 voix midi superposables, et Home Studio signifie 8 pistes audio en direct to disk et en lecture simultanée full duplex.

Quel rapport avec un expandeur ? On pourrait qualifier un expandeur de «synthétiseur sans clavier». En effet, il s'agit d'une banque d'instruments mais qui ne sont accessibles que via une commande midi. Il possède une polyphonie limitée et des options bien définies selon qu'elles soient GM, GS ou XG. Et bien, cette carte son, peut être utilisée comme un expandeur. Une fois qu'elle est sous tension et quelque soit le logiciel qui tourne, elle répond aux signaux midi. Je la pilote par conséquent avec l'Amiga, comme je pilote un périphérique midi classique. Les séquenceurs fournis et ceux dont je dispose sur PC n'ont pas su me convaincre et j'utilise toujours *Octamed Soundstudio* et *Bars & Pipes* qui sont bien plus performants et surtout conviviaux. D'ailleurs, sans l'Amiga, je ne pourrais pas exploiter pleinement cette carte.

La technique

Côté technique, elle donne accès aux 128 instruments de la norme Général Midi et elle dispose de 16 kits de percussions. Elle est compatible GM, GS et XG et dispose de 64 voix de polyphonies sur lesquelles on peut appliquer les effets des trois standards en temps réel. Elle est munie d'un DSP suffisamment puissant pour réaliser de la quadriphonie (quatre sorties haut parleur paramétrables) du vrai surround (sortie surround en plus des sorties classiques), effets 3D, équaliseur 4 bandes graphique et effet reverb, echo, chorus temps réel. Le tout est 100 % utilisable depuis l'Amiga et j'irai même jusqu'à dire que l'on peut mieux les exploiter via l'Amiga que directement sur PC. Donc pour 1200F vous disposez d'un expandeur GM, GS, XG comprenant des instruments 16 bits de haute qualité (4 Mo de ROM d'instruments). Seuls certains s'éloignent de la perfection tel que le piano, qui n'est pas parfait.

Différences

Il existe bien sûr des différences avec un expandeur, sinon je ne vous présenterais pas cette alternative :

- La banque de sons peut être totalement modifiée ou remplacée. On peut placer sur la carte 4, 8 ou 16 Mo en barrettes mémoire standard et charger nos propres banques de sons. J'ai ainsi réalisé des banques de sons d'instruments que j'utilisais dans mes modules (ST...) en y ajoutant une enveloppe, du chorus... et j'y accède via le midi. Je peux ainsi créer des musiques avec les instruments de mon choix en 64 voix. Le seul désavantage par rapport aux modules, c'est le nombre d'effets limités en midi.
- La carte est full duplex, elle peut donc lire un son et en enregistrer un autre en même temps. On peut ainsi une fois que la musique est terminée sur Octamed ou B&P, la sauver au format Standard Midi File et sur le PC la digitaliser en interne et obtenir un échantillon 16 bits de la musique.
- On peut composer en Midi + module (mode possible sur Octamed), tout passé sous forme d'échantillon, et mixer le tout pour obtenir la musique finale.
- On dispose de plus, mais uniquement accessible sur le PC, d'un studio 8 pistes mono. Ces pistes sont destinées à des échantillons, elles s'ajoutent aux 64 voix midi. La carte est capable d'enregistrer une piste audio en 16 bits 44Khz stéréo tout en jouant les autres pistes audio et midi déjà enregistrées. Bref, un véritable studio son. Par exemple, on peut s'enregistrer à la guitare tout en écoutant la batterie et la basse écrite en midi et la piste audio de la guitare d'accompagnement enregistrée précédemment. Il faut néanmoins 16 Mo de mémoire pour accéder aux 8 pistes, avec la carte de base on accède à 4 pistes.

La symbiose est parfaite

Ce type de carte est au même prix qu'un expandeur d'entrée de gamme mais dispose de fonctions beaucoup plus intéressantes et puissantes. Il est vrai que pour y accéder il faut disposer d'un PC, mais déjà un certain nombre d'entre nous possèdent les deux machines et aucune carte sur Amiga ne propose l'équivalent. La symbiose est parfaite : sur l'Amiga je compose, je crée et je modifie les instruments, sur le PC je digitalise la musique et je rajoute éventuellement des pistes audio. Ceci m'a ouvert de nouveaux horizons à un prix attractif. Il me tarde de coupler cette association au Siamese pour que le tout soit parfait.

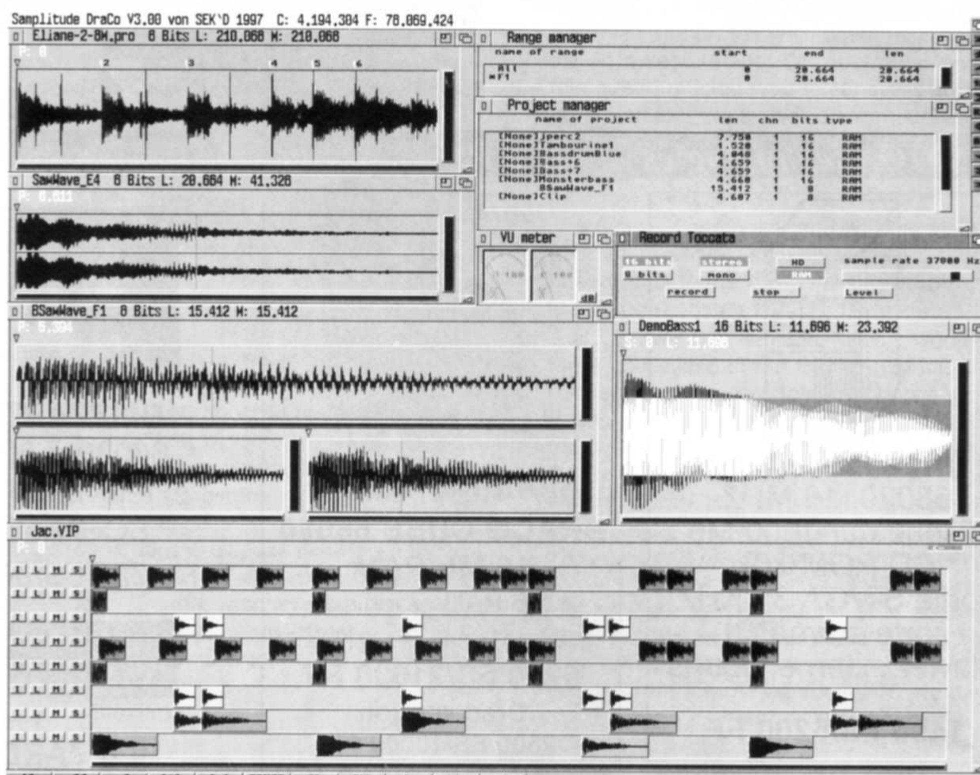
Depuis mon achat, deux nouveaux modèles de cette carte sont sortis, l'un d'eux à moins de 1500F dispose d'une sortie numérique. De nouvelles banques de sons sont disponibles sur Internet, on peut donc faire évoluer facilement et enrichir les instruments disponibles. Une telle carte est bien plus avantageuse qu'un expandeur classique puisqu'on peut faire évoluer la banque d'instruments à volonté (jusqu'à 16Mo d'échantillons 16 bit) et on dispose d'un studio son 8 pistes.

Et UAE ?

Dernière précision, UAE (l'émulateur Amiga pour PC) pour nous ne présente aucun intérêt puisque le son Amiga est émulé et n'exploite pas les capacités de la carte installée sur le PC. Un Amiga sera donc toujours un Amiga pour nous musiciens.

Rémi Moréda

SAMPLI... TUDE v.DRACO 3.0



Samplitude n'est plus à présenter. C'est un logiciel de traitement d'échantillons sonores assez spartiate mais excellent dans sa version 2 qui était offerte sur le CD-ROM livré avec le DraCo. Le voici dans sa version 3.0 DraCo, la version SMPTE MIDI fera l'objet d'un essai séparé.

LA MISE EN ROUTE

L'installation est un peu rudimentaire, il faut soi-même faire ses répertoires avant de lancer l'installateur qui est un simple script en AmigaDOS. S'il y a une erreur sur la disquette (cela m'est arrivé pour la version SMPTE), comme il faut rentrer ses coordonnées dans le programme lui-même, si on le rate, c'est foutu, la deuxième fois. Le programme dit que le logiciel a déjà été installé ou bien qu'il n'est pas sur la disquette originale. Protection désuète et mal pensée de toutes façons. Si tout a bien réussi, le programme est utilisable de suite. Sinon,l'écoute est impossible, ce qui n'est pas très pratique pour un programme de traitement du son.

Il ne reste plus qu'à explorer à la loupe les menus brouillons écrits en Topaz 8 et à essayer de trouver la correspondance dans le manuel. Au premier abord, peu de changements, si ce n'est que plus de mots allemands ont défié la traduction en anglais. Un menu offre 8 langues au choix dont le frnaçais, mais seul l'allemand et un anglais approximatif sont accessibles.

Par contre, le manuel est bien ordonné et bien documenté. Ce qui est dommage,c'est que comme souvent, une grande partie est représentée par le manuel de la version 2, le reste une mise-à-jour des changements dans la version 3. Il faut encore rajouter un "readme" en anglais sur la disquette SMPTE et un readme en allemand un peu plus récent (avril 97) pour la version DraCo. Si on ajoute à çela la doc ARexx (qui imprimée tient sur 3 pages), on aura tout le mode d'emploi de Samplitude. Les Dracoïstes qui ont bénéficié de la version Samplitude-MS ont été forcés, eux, de découvrir le logiciel par la pratique seule, et on rate toujours quelque chose en procédant ainsi, mais il n'y avait pas le choix, puisque MacroSystem n'a jamais daigné documenter les programmes qu'il a fournis (leur peu de documentation vaudra un jour de l'or tant elle est rare et parcimonieuse).

LES POSSIBILITES

Je ne vais pas essayer, contrairement à mon habitude, de vous explorer systématiquement les menus, tant ils sont rébarbatifs. Je vais me décharger tout de suite de mes griefs, comme çà, on n'en parlera plus. Encore un programme qui offre des trésors réels mais au prix de suées, d'énervememnts et de maux de tête. Du côté des menus, un vrac qui semble organisé mais qui est profondément déroutant, avec des raccourcis-claviers non configurables. L'aspect de l'interface graphique est aussi un peu démodé, presque un relent de WB 1.3. Voilà, je ne le redirai plus.

Passons à l'actif du bilan. Les fonctions, qui n'ont d'ailleurs pas changé de sélection de clips dans les échantillons, sont vraiment très bien achalandées une fois qu'on a appris les raccourcis-clavier qui sont, eux, bien organisés. Il est vraiment facile de zoomer pour placer ses coupes au poil près (le poil se mesurant ces jours-ci à un 44100 ème de seconde si on travaille à la fréquence inverse).

Les opérations qu'on peut en outre effectuer sur les échantillons ou les clips sont multiples entre l'inversion, le retournement, la normalisation, la remise à zéro, le fading. le changement d'amplitude, de fréquence, l'écho, la réverb. Tout était déjà là. Ce qui est nouveau, c'est un compresseur - expanseur-limiteur - noisegate, un égaliseur paramétrique, un réducteur de bruit et un convoluteur qui arrive à faire du flanging. Diverses autres fonctions de mixage complémentent l'éventail.

Une des fonctions les plus importantes de ce genre de logiciel est le reparamétrage. On peut modifier la fréquence, la longueur ou le temps. Mais reparamétrer un son en changeant sa hauteur sans modifier sa durée, c'est là le plus utile, comme le plus difficile à réaliser. Pour ma part, aucun logiciel sur Amiga ne s'acquitte de cette tâche honorablement, le seul programme à ma connaissance qui fasse bien cela est SoundEditor sur MacIntosh. Notre Samplitude n'est pas trop mauvaise si l'écart n'est pas trop important, mais dès qu'on dépasse la quinte, des battements se font entendre.

Pour l'introduction des échantillons, on peut soit les enregistrer soi-même à l'aide d'un échantillonneur AudioMaster ou Vector, des cartes Toccata, Maestro ou Prelude, soit les charger au formats IFF, AIFF, MAUD, DUMP, MAESTRO ou WAVE.

Là où çela se complique, c'est dans les différentes entités floues qui passent d'un état à un autre: les projets (en RAM, sur Disque dur ou virtuels), les objets, les ranges, les groupes, les clips,

etc... Un échantillon est un projet dont on peut sélectionner un range, mais celui-ci peut devenir un objet dans un projet virtuel.

Un projet virtuel est un ensemble de lignes-temps (maximum 8) où on peut placer des objets - entendez des échantillons - enfin, pas des vrais échantillons, seulement des pointeurs sur ceux-ci. Il y a des facilités pour les placer grâce à des grilles, des alignements sur les extrémités des autres objets. On peut aussi les colorer pour les reconnaître plus facilement. On peut les grouper, les séparer, on peut les dupliquer (bien qu'il faille aller chercher le menu au lieu d'un bon raccourci-clavier), etc... Une fois ce projet virtuel achevé on peut le sauvegarder en projet stéréo sur DD.

Il y a un vocabulaire ARexx, mais tellement limité qu'on peut l'oublier. Comme je le disais plus haut, pour changer la hauteur d'un échantillon sans changer sa durée, la procédure est laborieuse car tout se fait dans les menus et il faut rééchantillonner deux fois pour arriver au résultat. Ayant aperçu dans le répertoire une doc ARexx, je me suis réjoui, et j'ai pensé me faire une petite macro. Las, tout ce qu'on peut faire avec ARexx c'est ouvrir quelques fenêtres, charger et sauvegarder quelques samples, rien de sérieux.

LES NOUVEAUTES DE LA VERSION 3

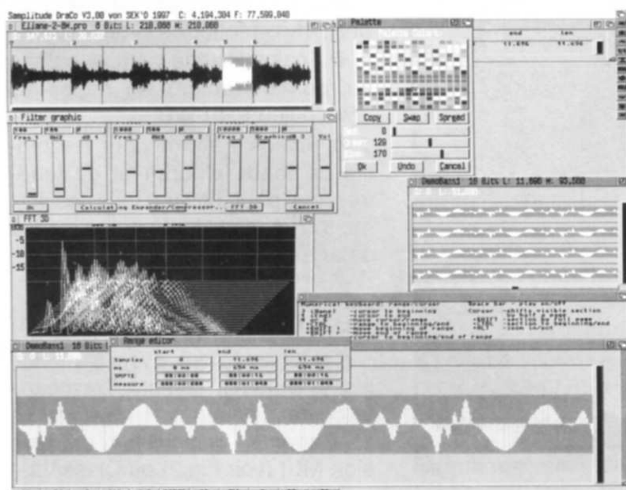
- Les projets virtuels (VIP) sont étendus à 8 pistes 16 bits à 48kHz maximum. Pour pouvoir bénéficier de cette qualité, un 68030 à 40 MHz avec FPU est nécessaire.
- Effet "Dolby Surround". Un bouton I a été rajouté aux L,M,S, mais la procédure n'est pas très simple, il faut soi-même modifier le volume d'une piste dans un projet virtuel, le son est placé en arrière-plan et le codeur Dolby Surround fait le reste.
- Le compresseur qui inverse la dynamique, c'est-à-dire qu'il réduit les passages forts et augmente les faibles.
- L'expanseur qui fait le contraire, il exacerbe les contrastes en augmentant ce qui est déjà fort et réduit encore plus ce qui est faible.
- Le limiteur ne réduit que les moments où le niveau dépasse un certain seuil.
- Le noise-gate réduit ce qui est en-dessous du seuil à zéro, très pratique pour éliminer les bruits de fond pendant les silences.
- L'égaliseur paramétrique se fait sur trois pics librement définissables en fréquence, intensité et largeur. On y trouve un analyseur de fréquences 2D et un autre 3D, on voit le 3D sur le grab d'écran.
- Le réducteur de bruit permet de nettoyer le signal des bruits de fonds ou des composantes gênantes de certains bruits ambiants. La difficulté est qu'il a besoin d'un échantillon du bruit à enlever.
- Convolution. Ceci est une modification d'un signal par un autre. Le résultat est souvent comparable à l'effet produit par un Flanger.
- Fonctions SMPTE pour la synchronisation, tant pour la vidéo que pour le MIDI. Un programme est d'ailleurs livré sur la disquette de Samplitude, "MIDISys 2.02". SEK'D propose toujours son séquenceur Mignon

MA CONCLUSION

Pour monter des bandes-son de vidéo ou pour retravailler les échantillons, Samplitude est sans doute le meilleur. Il a des concurrents sérieux, et il ne faudrait pas qu'il prenne du retard. Pour faire de la musique avec les échantillons dans un projet virtuel, c'est beaucoup trop compliqué, SoundStudio est un paradis de simplicité tout en ayant de nombreuses fonctions similaires pour cela.

La version SMPTE doit offrir, en conjonction avec l'interface SMPTE vendue également par SEK'D, beaucoup plus d'intérêt sur Amiga que sur DraCo où on peut faire son montage audio dans MovieShop.

Ce qu'il faut comprendre de Samplitude, c'est que c'est l'ADPro du son. Il n'est pas très pratique, mais ce qu'il fait, il le fait bien. Il faudrait lui ravaler la façade, le rendre très configurable et lui rajouter des effets sonores, un peu comme on en trouve dans AudioLab ou SoundFX. Le prix me paraît un tout petit peu excessif, simplement en comparaison des autres, car en absolu, je trouve qu'il mérite ses 400 DM.



Je remercie SEK'D qui m'a fourni rapidement le logiciel.

Prix:DM 349.

Jac Pourtant

SCALOS

Pour remplacer vot' bon vieux Workbench



Beaucoup de bonnes idées dans ce logiciel, qui vous permettra de travailler en multitâche là où ça fait du bien: dans votre atelier!

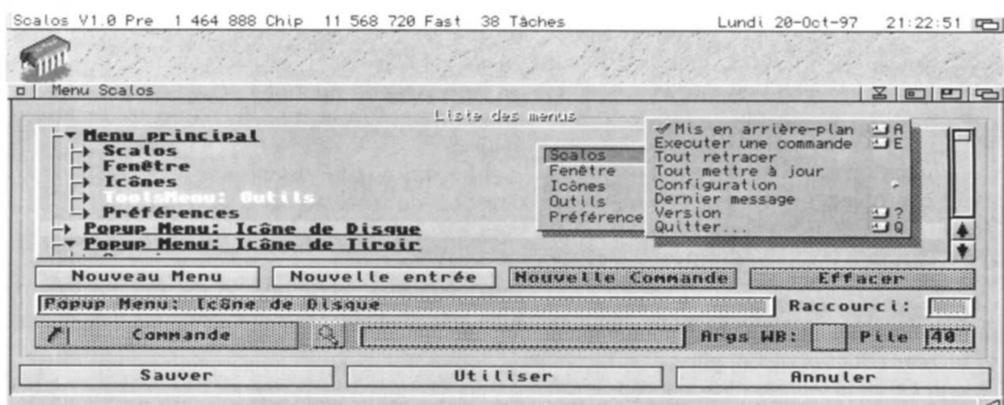


Fig.1

En attendant Amigodot

Vous n'êtes pas sans savoir que certains programmeurs (ou groupes de programmeurs) lassés d'attendre un nouvel OS pour nos chères machines, se sont mis dans la tête d'en créer de nouveaux. C'est le cas de pOS ou de AROS.

D'autres, moins ambitieux, nous proposent plutôt des solutions de remplacement du Workbench. C'est le cas de *MBench* (cf N°103 p 48) ou du tout nouveau *Scalos* de Stefan Sommerfeld (voir News Allemagne N°105 p 8) que certains d'entre vous connaissent peut-être puisque Stefan est aussi l'auteur de *MCP* (cf N°89 p 44), un gestionnaire de commodités et d'autres patch de bonne réputation.

Scalos ressemble à 99% au WB

Scalos se propose de remplacer le bon vieux Workbench à 100% en lui ajoutant de nouvelles fonctions.

La version dont je vais vous parler est la prerelease v1.0 (39.154) récupérée sur le site de l'auteur (http://user.cs.tu-berlin.de/~remuss/scalos/scalos.html). Cette version est entièrement fonctionnelle, tout ce qui lui manque encore, c'est la documentation. Mais Scalos ressemblant à 99% au WB, vous ne devriez pas avoir trop de problèmes et le 1% qui reste est, grâce à *MUI*, assez intuitif, pour que tout le monde comprenne de quoi il s'agit.

L'archive contient en plus du programme Scalos, une nouvelle commande "loadWB", 3 datatypes permettant à Scalos de gérer tous les différents types d'icônes disponibles, quelques librairies et quelques exécutables. De plus, Scalos requiert pour son fonctionnement la *popupmenu.library*, la *guigfx.library* qui requiert, elle-même, la *render.library* et qui ne sont pas fournis dans l'archive. Des liens ont été prévus sur la page Web de l'auteur pour éviter de perdre trop de temps à chercher ces archives.

L'installation s'effectue sans problème grâce au programme "Installer" de feu Commodore et maintenant propriété de AI.

Multitâche

La première chose qu'on remarque après avoir lancé Scalos est qu'on se retrouve sur une copie conforme du Workbench avec une légère accélération de l'affichage. Mais le plus impressionnant c'est certainement l'amélioration du multitâche. Du multitâche? Et oui ! depuis longtemps, on nous raconte que l'Amiga est une machine multitâche... la machine peut-être, mais pas le Workbench, en tout cas pas à 100%. Un comble! Essayez pour voir d'ouvrir sous Workbench votre partition système et tout de suite après une seconde partition, vous allez tout de suite comprendre de quoi je parle. Il faut attendre que la première partition soit entièrement lue pour pouvoir ouvrir la seconde.

Avec Scalos, plus besoin d'attendre, vous pouvez ouvrir autant de partitions ou de tiroirs et même lancer les programmes que vous voulez, du moment que vous êtes assez rapide pour les cliquer. De plus, toutes les fenêtres se voient attribuer un gadget supplémentaire, permettant d'icônifier la fenêtre.

La configuration

Les programmes de configuration sont actuellement au nombre de quatre et utilisent tous MUI pour leur interface.

- Le premier, pour Scalos lui-même, où vous pourrez configurer la barre de titre, la transparence (les icônes deviennent transparentes quand elle sont superposées) et le cadre des icônes, le texte des icônes (contours et ombrages), le rafraîchissement des fenêtres, etc...
- Scalos Menu qui permet, comme vous l'aurez deviné, de configurer entièrement le menu. Un peu à la manière de ToolsDaemon, mais avec les avantages que peut apporter MUI (Drag'n'drop, Listtree). L'auteur a eu la très bonne idée de rajouter une option d'importation pour Toolsdaemon et Parm pour ceux qui utilisent ces programmes. Des popupmenus spéciaux ont également été intégrés. Il est maintenant possible de configurer un menu différent pour les icônes de disques, de tiroirs, d'outils/projets, de la poubelle et des fenêtres (Voir Fig.2)
- Scalos Palette pour la palette qui permet (enfin!) de régler les 256 couleurs du WB
- Scalos Pattern pour les motifs de fonds d'écran et de fenêtres qui peut utiliser tous les formats d'images dont vous avez les datatypes.

Les modules

Scalos est livré avec 5 modules: Delete, Empty_Trashcan, Execute_Command, NewDrawer et Rename, disponibles en version MUI (voir Fig.2) ou ClassAct.

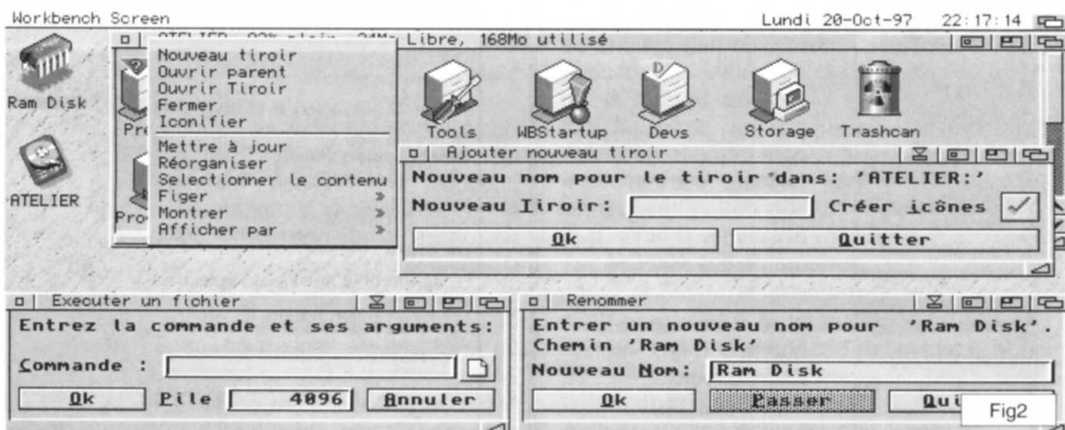


Fig2

Dans le tiroir Tools de Scalos vous trouverez aussi *Freepens*, *Opendrawer* et *OpenLocation*. Ce dernier vous permettra d'ouvrir n'importe quel répertoire se trouvant sur votre disque dur. Très pratique, il suffit, par exemple, de faire un entrée dans le menu en mettant, "OpenLocation SYS:Tools/commodities" et vous aurez accès directement à ce tiroir sans être obligé d'ouvrir d'abord tous les autres tiroirs parent.

Scalos est un système "ouvert", ce qui signifie que l'on peut lui rajouter des Plugins (modules d'accessoires) dont deux seulement sont livrés avec. *Title_freepens.plugin* pour pouvoir configurer la barre de titre (mais surtout prévu pour montrer le fonctionnement des plugins aux programmeurs désirant se lancer dans l'aventure de Scalos) et *Sorted_cleanup.plugin* dont je ne peux donner aucun détail puisqu'il a refusé de fonctionner chez moi. Mais, si j'ai bien compris, cela serait un plugin pour trier alphabétiquement les entrées des menus.

Scalos est bien sûr entièrement localisé. Dans l'archive récupérée, se trouvaient que les catalogues allemands, mais votre serviteur a remédié à ce petit inconvénient et à l'heure où vous lirez ces lignes, les catalogues français devraient aussi être disponibles.

Conclusion

Malgré que ce ne soit que la première version de Scalos, un grand effort a été fait pour encore améliorer le confort de l'utilisation du Workbench. En attendant un hypothétique WB 4.0 ou 3.5 ou un pOS (qui d'après des tests, pour l'instant, est très lent, et ceci même sur ma 1240/40Mhz), Scalos me paraît une très bonne alternative. Pleins de bonnes idées y ont été intégrées. De plus, Scalos supporte *Cybergraphics*, *NewIcons* et les datatypes.

Cela vous coûtera 30 (ridicules) DM (env. 100F) pour l'enregistrement et pouvoir faire tourner Scalos en remplacement du WB. Depuis que j'ai eu ma clé (environ une semaine), il est installé en permanence sur mon système et je n'ai eu aucun problème.

A suivre de très près !

Pascal Chiozzi

Configuration de test:

Amiga 1200 OS3.0 + Blizzard 1230/50 III + 8mo Fast HD 210Mo.
Amiga 1200 OS3.0 + Blizzard 1240/40 + 16mo Fast HD 1.2Go.

Commodités installées lors des tests: NewIcons, MagicMenu, PowerSnap, TitleClock, Blanker, Clicktofront, MUI-ASL, KINGCON.

Qui est l'auteur de Scalos?



J'ai posé quelques questions à Stefan "zerocom" Sommerfeld, qui est déjà connu pour ses réalisations *MCP* et *PatchControl*.

Pascal: Quel âge as-tu ?

Stefan: 23 ans

Pascal: Que fais-tu dans la vie ?

Stefan: je suis encore étudiant en technique informatique à la TU (Technik-Univ.) de Berlin.

Pascal: Pourquoi le nom Scalos ?

Stefan: C'est un nom fantaisiste, toute ressemblance avec un programme existant serait pure coïncidence.

Pascal: Que prévois-tu encore pour l'avenir ?

Stefan: Scalos v2 sera écrit en C (alors que la version 1 est en assembleur) pour faciliter le portage sur pOS. La version 2 devrait aussi entièrement pouvoir remplacer DOpus.

Intranet: le début d'une révolution...

Même si les médias et la majorité de la population semblent découvrir l'Internet, il faut malgré tout reconnaître que ce réseau n'est plus tout jeune! L'engouement de ces dernières années tient surtout au fait du changement de "présentation" par l'intermédiaire des navigateurs, du langage HTML... Qui dit succès d'estime du grand public, dit accroissement du développement et de la recherche. Or, si au risque de choquer, je dirais que l'Internet d'aujourd'hui n'est pas ce que je préfère, par contre son dérivé direct, l'Intranet, est pour moi le début d'une transformation radicale de la micro- informatique.



Entendons-nous bien, je ne remets pas en cause la valeur de l'Internet, je dis simplement que sous sa forme actuelle, il est loin d'être satisfaisant! L'essentiel, c'est qu'il existe et qu'il évolue. La révolution, c'est ce qu'il entraîne, à savoir la possibilité, ENFIN, de travailler sur des données formatées quelle que soit la plate-forme. C'est la mise en pratique de ce que nous réclamons presque tous: l'application qui se moque du processeur, du système, de la machine... L'Intranet c'est ça , mais en réseau local donc sans le problème de vitesse dû aux réseaux de télécommunications surchargés ou aux modems qui transfèrent à 2ko/s dans le meilleur des cas. Mais c'est aussi bien sûr, l'ouverture vers l'extérieur par l'intermédiaire de son "père": l'Internet; comme quoi, malgré ses lacunes, ce dernier s'avèrera indispensable à plus ou moins court terme, au moins dans l'entreprise. Ceci dit, AmigaNews est très riche en rubriques sur ce thème et je vous renvoie aux articles des spécialistes tels que Corinne Villemin, Yann Erick Proy, Johann Girard...

Comment ca marche?

Il faut un serveur Web et des clients autour! Ca c'est un raccourci ou je ne m'y connais pas!

Soyons sérieux : il faut bien sûr un outil pour créer des pages et des liens entre elles, et là, il y a deux approches ; soit vous avez la "chance" d'avoir Windows NT (par exemple) et tous les outils sont inclus et faciles d'utilisation (je suis bien obligé de le reconnaître!), soit vous voulez développer sur d'autres systèmes et ce sera un peu plus "coton"! Pratiquement tous les OS aujourd'hui possèdent des outils permettant de générer des pages HTML. On trouve aussi de plus en plus, des outils offrant la possibilité de consulter des bases de données par l'intermédiaire d'un applicatif développé à cet usage. Nombre de ces outils font appel à JAVA (nous y voilà!), d'autres vont plus loin et font le travail pour vous ou presque! Le moins répandu est encore le nécessaire à l'élaboration d'un serveur WEB (sauf sur les plate-formes Microsoft!).

Exemple

Un produit dont je vous ai déjà parlé, Windev pour ne pas le nommer, est capable de transformer une application exis-

Application PROJCGI

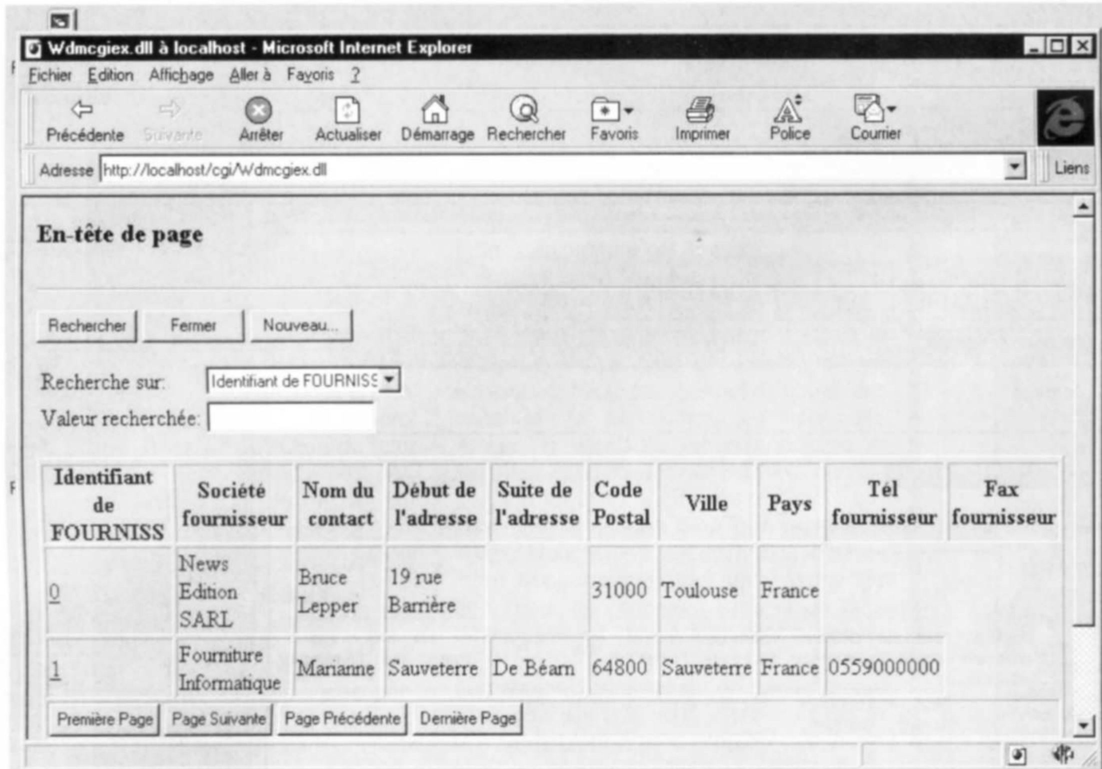
Fournisseur | Produit | Quitter

Mise à jour d'un fournisseur

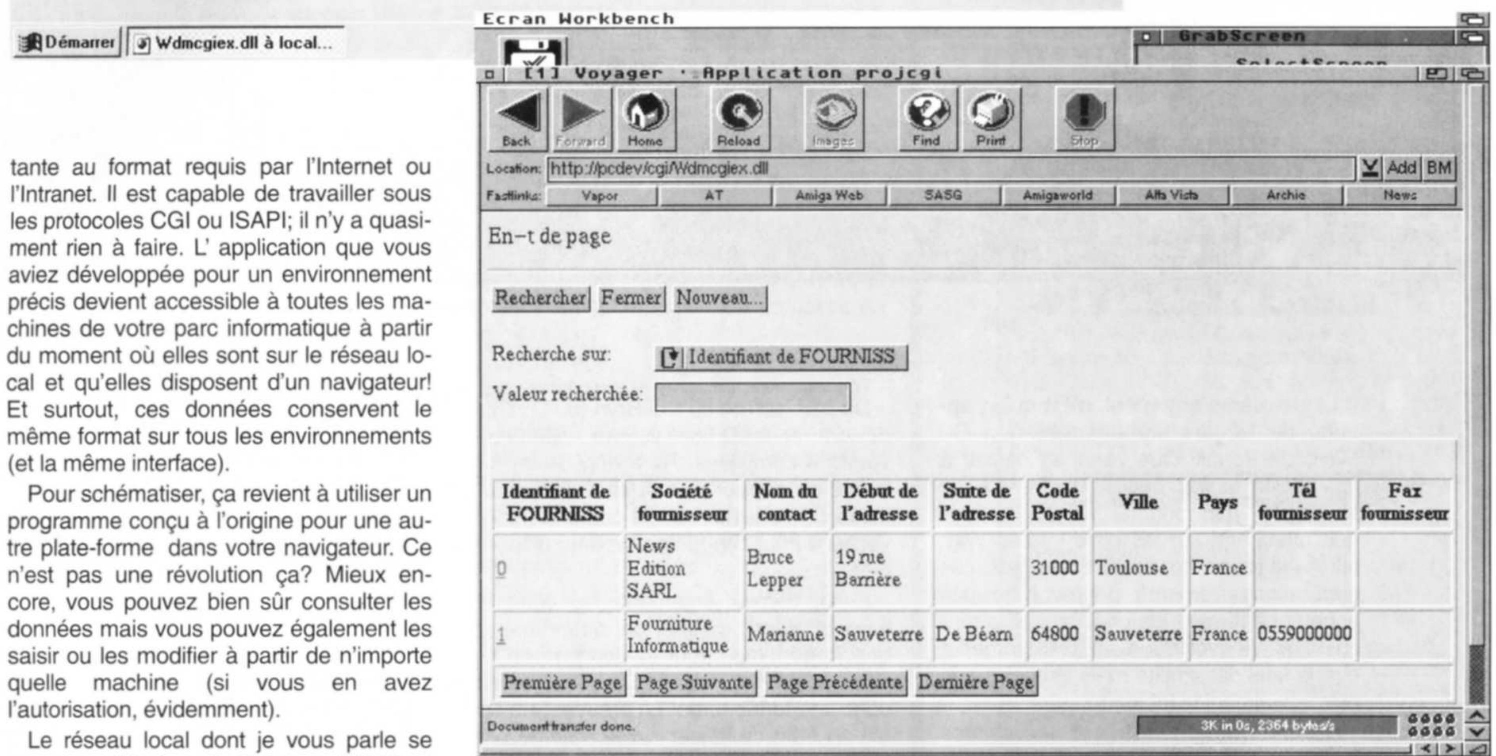
Recherche sur: Identifiant de | Valeur recherchée: | Rechercher | Fermer | Nouveau... | Modifier...

Identifia	Société fournisseur	Nom du contact	Début de l'adresse	Suite
0	News Edition SARL	Bruce Lepper	19 rue Barrière	
1	Fourniture Informatique	Marianne	Sauveterre	De Bé

Application Intranet dans son environnement normal, à savoir NT ou Windows



La même application intranet sous NT



Et sous Amiga OS...

tante au format requis par l'Internet ou l'Intranet. Il est capable de travailler sous les protocoles CGI ou ISAPI; il n'y a quasiment rien à faire. L' application que vous aviez développée pour un environnement précis devient accessible à toutes les machines de votre parc informatique à partir du moment où elles sont sur le réseau local et qu'elles disposent d'un navigateur! Et surtout, ces données conservent le même format sur tous les environnements (et la même interface).

Pour schématiser, ça revient à utiliser un programme conçu à l'origine pour une autre plate-forme dans votre navigateur. Ce n'est pas une révolution ça? Mieux encore, vous pouvez bien sûr consulter les données mais vous pouvez également les saisir ou les modifier à partir de n'importe quelle machine (si vous en avez l'autorisation, évidemment).

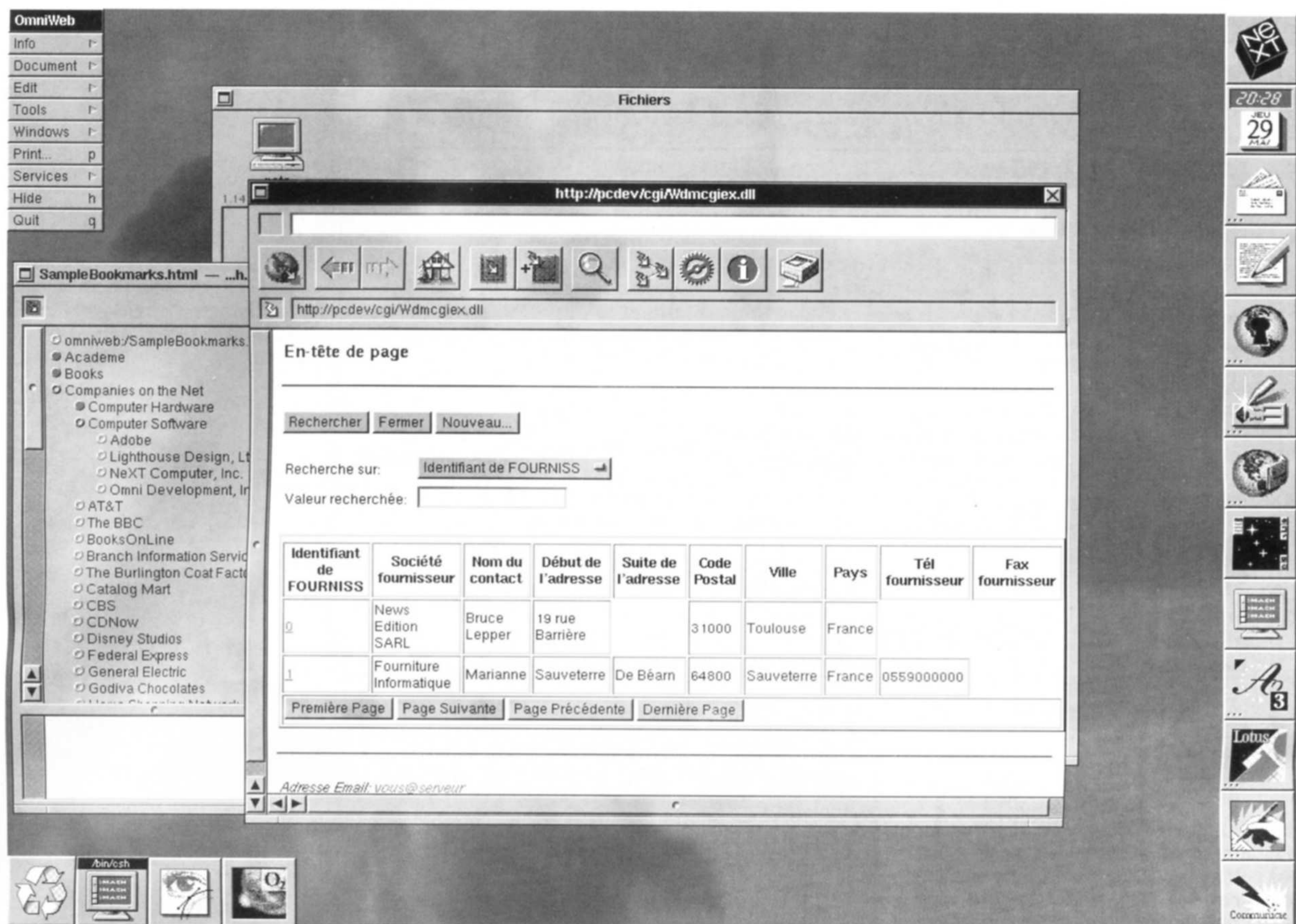
Le réseau local dont je vous parle se compose d'Amiga, de PC sous W3.11 et sous NT 4.0, et de stations UNIX. L'application s'utilise sur toutes ces machines avec la même interface! Quand je pense aux multiples portages d'applications que j'ai dû m'offrir!

Tout cela pour dire, que voici encore un argument pour conserver les nombreux Amigas qui existent dans l'en treprise! L'intranet, c'est le deuxième souffle pour des machines mal aimées ou méconnues (c'est souvent la même chose), et c'est le paradis pour celui qui développe en permanence pour l'entreprise.

Jazz ou Java?

Cet exemple n'est pas pris par hasard; je n'ai fait que nommer "JAVA"; rien de ce que j'ai cité n'est construit avec Java. JAVA est-il donc contournable ? Non, je ne ferai pas le procès de JAVA; mais pour moi, ce langage n'est qu'un point de départ vers autre chose de plus élaboré. Le langage par lui-même n'a rien de révolutionnaire (je l'ai déjà écrit), on pourrait dire que c'est un C patiné d'Arexx! (je suis très fort dans les raccourcis, aujourd'hui!).

Mon argument le plus négatif par rapport à JAVA, est la lenteur; j'en ai discuté par mail avec Christopher Potter, et il est plus optimiste que moi sur ce sujet. Je crois que des utilisateurs habitués à travailler avec des Pentium 200 vont trouver le temps long lorsqu'ils travailleront avec des applications JAVA! Certes, tout le monde ne travaille pas avec des Pentium 200, mais quand même!



Toujours la même application Intranet, montrée ici sous NextStep

Le deuxième argument, c'est qu'on apporte de l'argent sur un plateau à Bill Microsoft Portail! Que va-t-il se passer à votre avis si les applications JAVA se multiplient? On portera les applications qui "marchent" sur les plate-formes Wintel! A qui ça profite, hein? Si en plus, ces applications "rament", pourquoi ne pas acheter carrément les originaux et la machine qui va avec? Je veux bien admettre que je suis pessimiste mais est-ce que je noircis vraiment le tableau ?

Le troisième argument est une espèce d'élucubration: imaginons que le développement d'une application soit réalisé en C ANSI pour ce qui concerne le "main"; qu'est-ce qui empêche de joindre au produit toutes les bibliothèques nécessaires à la compilation sous d'autres systèmes?

Et pourquoi pas sous la forme de classes ou équivalent? Le programme devient alors multi-plate-forme, il est compilable, et n'a pas besoin de machine virtuelle! C'est un peu ce qui se produit sous X11 avec les différentes interfaces dérivées; certes la taille des "Makefile" est énorme, mais ça me semble mieux adapté à la réalité, au moins en terme de rapidité d'exécution.

De plus, à l'ère du CD-Rom (ou DVD), il devient possible de vendre différentes versions compilées d'une application sur le même support. (voir les CD d'installation de certains OS qui comportent les versions pour chaque processeur disponible).

Enfin, dernier argument, les compilateurs JIT (Just In Time) ont quand même besoin de temps pour travailler, aussi rapides soient-ils; l'application Java devient donc une tortue turbo! La preuve: Sun serait en train de lancer sur le marché une carte accélératrice pour PC comprenant une machine virtuelle JAVA et des puces servant elles aussi à l'accélération de l'ensemble! Donc, je maintiens, tout le monde est conscient que c'est beaucoup trop lent, y compris les concepteurs!

Passé ou futur?

Grâce à Microsoft (je vous promets que c'est très difficile pour moi d'écrire une chose pareille!) et heureusement à quelques autres, nous disposons d'outils permettant de créer des serveurs Intranet et grâce aux développeurs tiers sous Wintel, nous disposons d'outils permettant d'automatiser le processus de création d'applications Intranet; par conséquent, Java est-il un début ou une fin?

Vis à vis d'Intranet, je crois que le problème est réglé; pour les applications sur machine virtuelle, ça va dépendre à mon avis de la réussite commerciale des Network Computers; et là-aussi, j'ai des doutes!

Les NC sont un moyen déclaré de se battre contre Microsoft en l'attaquant sur son flanc; je crois que c'est une erreur! Le seul moyen, c'était de l'attaquer sur son propre terrain et à mon humble avis, il est déjà trop tard. D'autant plus que Microsoft réagit immédiatement sur le même terrain avec le NetPC!

Quand je vois IBM qui se lance à fond dans JAVA, je ne peux m'empêcher de penser que BigBlue ne sait plus à quels saints se vouer pour sauver OS2! Ils doivent vraiment se mordre les doigts d'avoir mis le loup Bill dans la bergerie. IBM vient de mettre 150 millions de dollars sur la table pour le développement d'applications natives OS2!

Par contre, NextStep a beau travailler en collaboration avec Sun, les WebObjects, c'est de l'Objective C, pas du JAVA!

Pour l'anecdote, Netscape travaille aussi avec NextStep, pourtant leur navigateur n'existe toujours pas sous NextStep!

Tout cela pour dire que la recherche part dans tous les sens, et que JAVA n'est (ah!ah!) le cheval de bataille que pour les ennemis déclarés de Microsoft! Ajoutez à cela que l'on voit apparaître Perl et Rexx sous NT4.0, et dites-moi si vous ne trouvez pas que tout ce beau monde semble chercher dans tous les coins, sans vraiment trouver la clé! Et je ne parle pas d'ActiveX, c'est pour l'instant du Microsoft pur (ça existe?) et dur!

Au passage, Perl et Rexx sous NT4.0, c'est signé GNU, comme par hasard! Alors, JAVA comme LA solution du futur immédiat, je doute! Dans tous les cas, certainement pas le "raz de marée" annoncé!

Boum sur les réseaux d'entreprises

Les réseaux locaux dans l'entreprise ne cessent de se développer et c'est parfaitement logique. Lorsqu'on leur adjoint l'Internet et l'Intranet, ça devient une espèce de panacée. Chaque poste, au sein de l'entreprise, nous l'avons vu, peut utiliser les mêmes applicatifs quels que soient les OS. Si nous extrapolons vers des sociétés importantes par la taille et qui ont donc des succursales éloignées du site principal, elles peuvent également bénéficier de ces applicatifs dans les mêmes conditions que les machines du réseau local cité plus haut; cette fois-ci, c'est grâce à la fois à l'Internet et à l'Intranet.

Voila pourquoi je pense que l'Intranet devient indispensable, même sans JAVA! Au passage, vous remarquerez que je considère l'Internet comme très important même si je maintiens qu'il reste beaucoup de travail à accomplir (aussi bien techniquement ou technologiquement que vis à vis des mentalités, surtout dans notre pays!). Pour l'instant, en dehors des télécoms qui ont le rôle essentiel, je crois que les prestataires ont du pain sur la planche! Certains ne remplissent même pas leur fonction et d'autres ne pensent qu'à "faire" de l'argent! Quel sérieux! Le plus bel exemple me paraît être le fameux "Kiosque" qui est souvent inaccessible à partir de 22H30! Fin de parenthèse. Dans un article sur les réseaux locaux je parlais de l'importance de l'échange de données entre machines différentes : c'était déjà d'un grand intérêt pour une société, d'avoir cette possibilité. Aujourd'hui, l'Intranet nous permet d'aller beaucoup plus loin puique ces données sont exploitables directement. Ce qui devient essentiel, ce sont les outils pour développer ce genre d'applicatif.

Et l'Amiga dans tout ca?

Eh oui! Vous pensez bien que je n'allais pas écrire un article dans ANews sans causer de "LA" machine! Bien sûr, Christopher Potter a déjà fait tout le boulot dans le numéro 101! Je ne peux que partager ce qu'il exprime dans son article (sauf pour JAVA!). Le fait que les outils de développement Internet/Intranet soient très bientôt disponibles sur l'Amiga (pour certains, ils le sont déjà, heureusement, et même si la tendance est à JAVA!) est indispensable à la "survie" de l'Amiga, quelle que soit la forme que prendra cet Amiga!

Mais, encore une fois, j'aimerais qu'on aille plus loin!

Ce qui me plairait beaucoup, c'est que nous ayons des outils de développement classiques (MUI par exemple!) qui soient capables de transformer les applicatifs Amiga en applicatifs Intranet, comme le font plusieurs produits sur PC (voir mon allusion à Windev). L'Amiga serait alors capable de faire aussi bien que le monde Wintel! Nous avons aujourd'hui de relativement bons navigateurs; nous avons de quoi créer des serveurs Web et de quoi développer les pages à mettre dedans ; vous voyez, il ne manque plus que l'outil permettant d'automatiser en partie le portage des applicatifs! Compte-tenu de la qualité de l'Amiga en réseau hybride, le résultat serait époustouflant! Les applications Intranet utilisant le protocole CGI sont plus rapides sur l'Amiga 4000 que sous W3.11 avec des Pentium 133! A ce sujet, un scoop: l'Amiga se "marie" cent fois mieux avec NT4.0 que des PC sous W3.11! Surprenant, n'est-il pas? D'autant plus que l'Amiga, lui, n'a aucune difficulté pour communiquer avec les PC sous W3.11! (et il n'a aucun problème pour communiquer avec quoi que ce soit, d'ailleurs! On pourrait presque croire qu'Unix est son frère; en fait, c'est son cousin!) Ca se passe de commentaires, non?

Il vous fera aimer l'an 2000!

L'Amiga, bien sûr! Pour ce qui concerne les télécoms, c'est moins sûr! Avec un OS qui se moque du processeur, des processeurs rapides et des outils tournés vers l'Inter ou l'Intranet, cette machine pourrait bien "renaître". Imaginons que Gateway joue bien le jeu, qu'il y ait un travail commun avec PIOS, Phase5 et ProDad, ça pourrait bien refaire le "coup" de 85, non ? Allez, ne lâchez pas maintenant, nous n'avons jamais été si près du but! Et puis, lâcher pour quoi? Pour les sirènes Gatesiennes? Rappelez-vous: il ne faut jamais écouter le chant des sirènes! Mieux vaut encore écouter de la JAVA! (faute de jazz!)

Si vous avez des Amigas dans l'entreprise, surtout gardez-les! Ne tenez pas compte des commentaires sarcastiques: montrez aux sceptiques ce que votre machine peut faire! Et ce, dans tous les domaines (réseau, multimédia... et plus encore, les deux en même temps!) En règle générale, ça clôt le débat! Je n'invente pas, c'est du vécu! Je ne terminerai pas sur "On peut rêver, non?" (mais je l'écris quand même!) mais sur l'autre phrase optimiste: "On vit une époque formidable!".

Georges Tarbouriech



NiouzNet

humeurs et rumeurs des newsgroups

comp.sys.amiga.games :

- Les éditeurs de jeux Amiga (et plus particulièrement Vulcan Software) sont de plus en plus critiqués : beaucoup d'utilisateurs trouvent en effet que les derniers titres Amiga ont souvent un goût d'inachevé. Dernier exemple en date: Strangers AGA (un clone de Double Dragon édité par Vulcan Software, et testé dans le numéro précédent d'AmigaNews) qui n'a visiblement pas emballé les foules... Principaux reproches : des graphismes assez laids (question de goûts, bien sûr) et un code pas vraiment impressionnant : les nostalgiques de Double Dragon ont toutefois trouvé le jeu assez sympathique, et amusant à plusieurs joueurs en simultané. Mais tout le monde s'est accordé à dire que Vulcan aurait pu fournir un effort supplémentaire sur ce titre, au lieu de le sortir aussi précipitamment: ce genre de politique n'est pas vraiment idéale pour redorer le blason de notre belle machine et de sa logithèque...

comp.sys.amiga.emulations :

- Chris Hames, l'auteur de PC-Task, a annoncé la disponibilité de la version 4.3 de son célèbre émulateur PC. Autre nouvelle très intéressante : il a annoncé son travail (visiblement déjà avancé) sur la version PPC de PC-Task, et a convié tous les utilisateurs à manifester leur intérêt pour un tel portage. Evidemment, les réactions ne se sont pas faites attendre, et de nombreux Amigaïstes ont souligné l'intérêt de pouvoir lancer Win95 (désormais supporté par la version 4.3 dePC-Task) sur son Amiga, et ceci à une vitesse enfin acceptable. Avec d'excellentes émulations MAC et PC, l'Amiga deviendrait alors LA machine multi-plateformes par excellence !

- La version 2.0 de Fusion est désormais disponible, et les premiers utilisateurs à avoir pu bénéficier de l'upgrade ne semblent pas déçus. Une très bonne émulation, un système Mac OS 8 bien supporté, une bonne gestion des périphériques Amiga... du moins une fois l'installation terminée. En effet, pas mal d'utilisateurs ont eu des problèmes pour faire fonctionner cet émulateur sur leur machine (souvent "exotique" et gonflée de tous les côtés, il est vrai). Plantages inopinés ou affichage bizarroïde sont les principaux dysfonctionnements rapportés. Cela dit, il semble qu'il y ait toujours une solution rapide aux problèmes rencontrés (il s'agit souvent d'incompatibilités logicielles côté Amiga), et Fusion va sans doute rapidement devenir la nouvelle référence en matière d'émulation Mac sur Amiga.

- A signaler l'apparition d'un nouvel émulateur de machines d'arcades, semblable à MAME dans son principe, et qui semble bien plus rapide que ce dernier (un 68030 devrait suffire pour la plupart des applications). D'après son auteur, le nombre de jeux disponibles serait moins important qu'avec MAME, mais les grands classiques (Pacman, Galaxians) devraient être au rendez-vous. Cet émulateur devrait déjà être disponible sur Aminet. Les nostalgiques vont être contents !
- Suite à l'annonce de Cloanto concernant la sortie de son CD dédié à UAE ("Amiga Forever"), certains se sont inquiétés que le succès de cet émulateur ne soit néfaste à l'Amiga, encourageant les potentiels acheteurs d'ordinateurs à acquérir une autre machine, avec une émulation Amiga en prime. Il semble pourtant qu'une autre tendance apparaisse: UAE pourrait bien représenter une excellente publicité pour nos machines. Ainsi a-t-on été surpris de voir plusieurs personnes qui, suite à l'utilisation d'UAE, envisageaient sérieusement d'investir dans un Amiga. Cela expliquerait sûrement pourquoi A.I. a soutenu et encouragé la sortie de ce CD...

comp.sys.amiga.application :

- De nombreuses réactions après la sortie d'un utilitaire dénommé OxyPatcher, qui patche certaines fonctions mathématiques des processeurs 68040 et 68060, offrant ainsi de bien meilleures performances sur des logiciels utilisant beaucoup de calculs (3D, encodage MPEG...). Mais les résultats impressionnants annoncés par les auteurs d'OxyPatcher ne semblent pas avoir été confirmés par les premiers utilisateurs. Ces derniers ont constaté une accélération, certes, mais bien moindre que celle promise... A noter qu'un autre programme de ce style, CyberPatcher(Phase 5), pourrait représenter une alternative intéressante... Cela dit, les performances sont très variables d'une application à l'autre, et il faudra sans doute tester ces produits soi-même pour se faire une idée de l'accélération apportée...

- Plusieurs utilisateurs de PageStream ont reçu leur mise à jour pour la version 3.3. Ceux qui craignaient un retard dans sa disponibilité sont donc désormais rassurés (en effet, les précédentes versions avaient accusé un certain retard par rapport aux annonces officielles de SoftLogik). Quant aux performances du logiciel et à sa stabilité, il semble que tout le monde soit unanime pour saluer son excellente qualité: un investissement sûr pour quiconque désire faire de la PAO sur Amiga.

comp.sys.amiga.graphics :

- Consternation au sein de la communauté Amiga, après l'annonce de Newtek déclarant la suspension temporaire du développement de ses produits Amiga. Le mois dernier, certains avaient eu une poussée d'optimisme en apprenant que Newtek avait commandé une carte PowerUp pour en faire l'évaluation. Cet enthousiasme était donc finalement injustifié, au grand regret de nombreux utilisateurs. C'est du moins ce que l'on croyait jusqu'à ce qu'un employé de Newtek se manifeste sur ce newsgroup, certifiant que le support des produits Amiga actuels (video Toaster et Flyer) était toujours en vigueur, et même renforcé ! Il a également confirmé que Newtek attendait de voir ce que comptait faire Gateway 2000 avant de s'engager dans de nouveaux projets, mais que ceci n'était qu'une mesure de prudence et absolument pas une cessation définitive de ses activités sur Amiga ! Nous voilà (un peu) rassurés !

comp.sys.amiga.hardware :

- Est-il possible de mettre de la RAM EDO sur les nouvelles cartes PowerUp de Phase 5 ? D'après la FAQ dédiée à ces cartes, il est effectivement possible d'utiliser ce type de mémoire, même si les cartes n'en tireront pas directement profit (elles seront traitées comme de la mémoire standard). Cela dit, la RAM EDO est aujourd'hui parfois moins chère que la RAM dite "traditionnelle", et peut donc représenter un investissement intéressant.

comp.sys.amiga.misc :

- Les dents ont quelque peu grincé lorsque Phase 5 a annoncé l'arrêt de tout support vis-à-vis de Haage&Partner (voir précédent numéro). Certains trouvent cette méthode assez inquiétante, et ne désirent pas que, à l'image de Microsoft dans le monde PC, Phase 5 impose son monopole a détriment du consommateur. D'autres considèrent que Phase 5 a raison de défendre ses efforts et ses investissements, et continuent de soutenir le constructeur allemand, surtout en regard du support qu'il a apporté à l'Amiga au cours de ces dernières années.

- La guerre entre Phase 5 et Haage&Partner, tous deux voulant imposer leur bibliothèque de support Power PC, a donc fait beaucoup parler d'elle. Ce climat conflictuel ne rassure pas vraiment la communauté, qui voudrait bien voir une attitude beaucoup plus soudée entre les divers acteurs de la scène Amiga. Finalement, quelqu'un a testé les deux systèmes (d'un point de vue purement utilisateur), et Haage&Partner a semble-t-il remporté le match: tout d'abord, les démos de Phase5 ne se sont pas toutes lancées correctement (ceci étant dû visiblement à une incompatibilité logicielle avec un autre programme nommé VMInit), contrairement à celles de H&G qui ont parfaitement fonctionné et se sont avérées particulièrement impressionnantes. De plus, il semblerait que l'ensemble logiciel ait été plus soigné du côté de H&G, Phase 5 ne fournissant même pas de scripts d'installation pour les divers fichiers présents sur le cédérom (tout doit être installé "à la main", à partir d'archives LHA). Cela dit, la bataille entre les défenseurs des deux systèmes n'est certainement pas prête de s'arrêter...

fr.comp.sys.amiga :

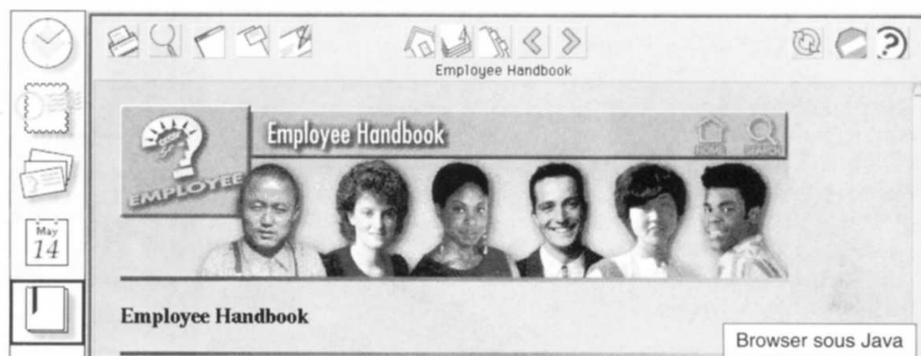
- A la question "peut-on utiliser un scanner à plat sur le port parallèle de son Amiga ?", la réponse est visiblement "oui !" : en effet, un Amigaïste a signalé qu'il utilisait un scanner Epson directement géré par ImageFx (le schéma du cordon étant fourni dans le pack de ImageFx). Il existe aussi un plug'in ADPro pour ces scanners (le cordon est fourni avec).

- Certains utilisateurs ont testé Scalos, un logiciel sensé améliorer notre bon vieux WB en proposant tout un tas de fonctionnalités qui lui faisaient jusqu'à présent cruellement défaut. Résultat : Scalos semble encore assez instable (ce qui est assez normal, vu que ce n'est qu'une version bêta), et beaucoup ont finalement préféré s'en tenir à l'excellent Dopus (Magellan),qui offre en plus toute une panoplie de fonctions pour la gestion de fichiers...

Joyeux Noël à tous ! Rendez-vous l'année prochaine ! ;-)



JAVA: l'antidote contre Windows ?



Browser sous Java

Sous l'extraordinaire monopole de Windows, des dizaines de systèmes d'exploitation ne voient aujourd'hui leur seul salut que dans Java. Un langage compilé universel qui pourrait bien, si Microsoft ne parvient pas à le contrer, bouleverser le paysage informatique de cette fin de millénaire.

Avant hier, Amstrad avait des disquettes un peu plus petites que celles de l'Atari ou de l'Amiga et beaucoup encore se servaient de cassettes. Il n'était pas question d'échanger des données !

Hier sont apparus l'IDE, le SCSI, le JPEG et les mods, autant de standards ou de formats répandus, qui firent entendre pour la première fois entre eux les diverses familles et générations d'ordinateurs.

Aujourd'hui, poussant à l'extrême la standardisation, quelques sociétés conçoivent l'informatique comme ne pouvant être qu'une seul OS sur une seule machine. C'est ainsi que de nombreux systèmes n'ont plus le droit de cité, quand bien même leurs qualités sont réelles...

Telle n'était pas la destinée de l'informatique dont l'évolution naturelle, quoique passant par l'adoption de certains standards pour permettre l'échange, n'avait pas à être restreinte par l'imposition d'une seule solution.

Internet est arrivé

Il faut bien l'admettre, sans l'aide précieuse de l'Internet, Java serait sans doute resté dans l'ombre. Imaginez que le WEB réunisse des millions de personnes et de machines, concevez que parmi tout ce monde débordant d'imagination naissent chaque jour des idées nouvelles, des formats de musiques ou d'animations... combien de versions de Netscape chaque jour faudrait-il pour assurer le libre épanouissement de la création ?

A moins bien sûr de se servir par exemple d'un langage comme Java (frère syntaxique du C++).

L'idée est la suivante : un serveur qui désire présenter une nouveauté doit fournir les outils qui permettent de la découvrir, par exemple, un fichier exécutable qui va vous être envoyé, qui contient une animation ET la façon de l'afficher.

Ceci n'est que l'aspect qui permit un essor significatif du langage. De manière générale, toutes les applications que vous connaissez auraient pu être écrites en Java : traitement de texte, logiciel de dessin, jeux...). Imaginez-vous demain choisissant un logiciel pour votre AMIGA dans tous les rayons de la FNAC !

Comment ça marche?

Mettre en place une telle possibilité aurait pu se faire par le biais d'un langage interprété. Ainsi, chaque utilisateur devait posséder cet interpréteur «universel» pour comprendre ce qui lui était destiné. Sun, en concevant Java, a préféré une solution plus avantageuse. Ainsi le Java est un langage compilé, mais dans un langage machine défini par Sun, pour un microprocesseur universel... et qui n'existe pas (quoique : explications le mois prochain). En fait, une application Java sur micro-ordinateur c'est un peu une application Amiga sous UAE. Ainsi, pour faire tourner une application Java sur un OS il suffit de posséder un émulateur, ce qu'on appelle JVM, pour *Java Virtual Machine*.

Le programmeur aura besoin, lui, d'un compilateur qui produira un code spécifique au microprocesseur de Sun.

Java est orienté objet

Tout comme la plupart des langages de programmation modernes, Java est orienté objet. Nous ne pouvons pas formellement le qualifier de tout objet (ou encore langage objet pur) puisque des types primitifs demeurent, mais la proportion des classes dans Java est bien plus importante que pour le C++ par exemple. Les types du Java se comptent sur les doigts de la main.

Je vais rapidement expliquer ce que les informaticiens entendent par langages orientés objet. Dans un langage traditionnel, la définition de structure se limite quasiment à la réunion de types primitifs et d'autres structures définies. Par exemple, la structure «personne» peut être définie comme un espace mémoire contenant :

12 octets pour le nom,

12 autres pour le prénom

et 10 enfin pour le numéro de téléphone.

Imprimer cette information nécessite une procédure à part qui prendrait la structure client et qui afficherait le résultat sur l'écran par exemple. Dans un langage orienté objet, la procédure est inclue (non pas vraiment physiquement mais logiquement) dans la structure personne, et du coup, cet objet de programmation prend le nom de classe. L'intérêt consiste dans la facilité de maintenance et dans les possibilités d'évolution de tels programmes par les concepteurs. Les sources peuvent être plus longs tout en restant très compréhensibles, l'évolution du programme est infiniment plus ouverte... bref, en facilitant le travail de programmation, les applications peuvent atteindre aujourd'hui, et atteindront encore d'avantage demain, des niveaux inexplorés.

Java est sécurisé

En abolissant par exemple l'arithmétique des pointeurs, Java sécurise les systèmes et évite les effondrements dus à des erreurs de programmation. De la même façon, l'interpréteur peut détecter et neutraliser un virus s'attaquant à des zones sensibles. Soit dit en passant, cet aspect du langage donne à l'Amiga la protection mémoire qui lui fait défaut.

Pour conclure

Le mois prochain nous reviendrons sur les notions essentielles de classe et d'objet. Le mois prochain, j'irai à Biér'Académie et je porterai un pantalon long peut-être.

Mais le mois prochain, ce qui est plus certain, c'est que nous découvrirons un premier petit exemple dans cette rubrique !

Java sur Amiga

Je n'ai pas pour l'instant d'interpréteur ni de compilateur Java sur Amiga. Des projets sont cependant sur le point d'aboutir:

- MERAPI de Haage & Partner devrait être présenté au salon de Cologne. Peut-être le seul des trois projets qui proposera un compilateur... www.haage-partner.com/ja_e.htm
- MOca de Finale Development est une JVM. Le principe de fonctionnement de MOca repose sur une recompilation du code Java en instructions machine propres aux micro-processeurs de Motorola, ce qui garantit une meilleure rapidité d'exécution. Ce principe s'appelle le JIT pour Just In Time. www.finale-dev.com/java.html
- KAFFE est une JVM également, mais gratuite. Elle utilise le JIT. www.kaffe.org/



ADFI Application





04.73.34.34.34

CRÉATIONS A.D.F.I.

ADFI-001	A.B.E. le réparateur de disque dur	470
ADFI-002	Jeux éducatif Décollages	290
ADFI-003	Thème La mer pour Décollages	140
ADFI-004	Thème Coloreliage pour Décollages	130
ADFI-005	Thème L'espace pour Décollages	125
ADFI-006	Thème L'alphabet pour Décollages	120
ADFI-007	Cours Bien débuter sur le Workbench 2	190
ADFI-008	Cours Bien débuter sur le Workbench 3	190
ADFI-009	Cours Annabella sur le basic GFA	320
ADFI-010	Cours Jennifer sur le basic Amos	190
ADFI-011	Pilotes A.D.F.I. pour Canon et Stylus	190
ADFI-012	Spouleur A.D.F.I.	190
ADFI-013	Manuel de PageStream français	550
ADFI-014	Gabarits A.D.F.I. pour PageStream	240
ADFI-015	Scripts A.D.F.I. pour PageStream	240
ADFI-016	Banque d'image Festivité A.D.F.I.	240
ADFI-017	Banque de Texture A.D.F.I.	240
ADFI-018	Cours Ophelie ASM sur l'assembleur	390
ADFI-019	Macros ASM (Extrait de Hisoft Devpac 3.50)	490
ADFI-020	Aide Hypertexte (Extrait de Hisoft Devpac 3.50)	390
ADFI-021	Encyclopédie A.D.F.I. : Tome 1 Exec	320
ADFI-022	Encyclopédie A.D.F.I. : Tome 2 Le matériel	320

EXCUSIVITÉS A.D.F.I.

EXCL-001	PageStream 3.3 tout en français avec manuel	1690
EXCL-002	Drapeaux du monde en 3D	340
EXCL-003	Effets de Gary pour PageStream	290
EXCL-004	Extension Borders pour PageStream	600
EXCL-005	Extension TextFx2 pour PageStream	490
EXCL-006	Filtre WordWorth pour PageStream	230
EXCL-007	Filtre IFFDTXT pour PageStream	60
EXCL-008	Filtre ProPage pour PageStream	60
EXCL-009	Filtre JPEG pour PageStream	230
EXCL-010	Moteur de fonte True type pour PageStream	290
EXCL-011	Fonte famille Studio (en 48 fontes)	340
EXCL-012	Éditeur de fonte TypeSmith	490
EXCL-013	Dessin DrawStudio disquette	790
EXCL-014	Dessin DrawStudio cédérom	980
EXCL-015	Retouche d'image Art Effect version 1.5	540
EXCL-016	Retouche d'image Art Effect version 2	980
EXCL-017	Langage C ANSI-C++ StormC 2	1890
EXCL-018	Module P.OS pour StormC	330
EXCL-019	PowerUp pour StormC	1090
EXCL-020	PowerASM pour StormC	540
EXCL-021	StormPower ASM 3.0	940
EXCL-022	HiSoft Devpac 3.50 avec aides, macros, cours	795
EXCL-023	Créateur d'interface Storm Wizard	540

COLLECTIONS EN CÉDÉROMS

AGAC-001	AGA Experience Vol. 2	81
AGAC-002	AGA Experience Vol. 3	135
AGAC-003	AGA Toolkit 97	109
AMIC-001	Aminet 8	42
AMIC-002	Aminet 10	42
AMIC-003	Aminet 12	42
AMIC-004	Aminet 13	42
AMIC-005	Aminet 15	42
AMIC-006	Aminet 18	75
AMIC-007	Aminet 19	75
AMIC-008	Aminet 20	75
AMIC-009	Aminet 21	75
SETC-001	Aminet Set 1	129
SETC-002	Aminet Set 2	129
SETC-003	Aminet Set 3	129
SETC-004	Aminet Set 4	199
SETC-005	Aminet Set 5	199
BUNC-001	Aminet Bundle (Aminet set 1~5+Aminet 20~21)	749
COLC-001	Amiga Aktuell Vol. 1	123
COLC-002	Amiga Desktop Video CD 2	139
COLC-003	Amiga Golden 20	169
COLC-004	Amy Resource Europe Vol.1	125
COLC-005	Anime Babes	175
COLC-006	APC & TCP Vol.1	84
COLC-007	APC & TCP Vol.2	84
COLC-008	Artworx	123
COLC-009	Beauty of Chaos	126
COLC-010	Blue Box Profi Backgrounds	334
COLC-011	Cortoon Clipart	207
COLC-012	Demos are Forever	42
COLC-013	Emulators Unlimited	250
COLC-014	Eric Schwartz CD	159
COLC-015	Euro CD #2	106
COLC-016	Fun Clips 1	127
COLC-017	Fun clips 1 & 2 KombiPack	211
COLC-018	Fun clips 2	127
COLC-019	Giga Graphic Set (4 CD's)	149
COLC-020	Giga PD v3.0	102
COLC-021	Golden Demos	123
COLC-022	Herrmann der user Cd	123
COLC-023	Hidden Truth	199
COLC-024	Kara Collection	137
COLC-025	Learning Curve	207
COLC-026	Lechner Collection	250
COLC-027	Magic Illusions	106
COLC-028	Magic WB Enhancer cd	99
COLC-029	Magna-Media Amiga CD 3	84
COLC-030	Maxon Atlas	334
COLC-031	Meeting Pearls 4	59
COLC-032	Megahits 4	38
COLC-033	Megahits 6	38
COLC-034	Multimedia Backdrops	207
COLC-035	Net News Offline Vol.1	34
COLC-036	Net News Offline Vol.2	84
COLC-037	Network CD 2	165
COLC-038	Online Library Vol.1	211
COLC-039	P.OS Pre release	160
COLC-040	Pro Video Club 1	292
COLC-041	Pro Video Club 2	219
COLC-042	Reflections 4.XD	1685
COLC-043	RHS Color Collection	165
COLC-044	RHS DTP Collection	84
COLC-045	RHS Erotic Collection	89
COLC-046	Special Effects Vol.1	418
COLC-047	Stare Optx	123
COLC-048	Steuer Profi 1995 German	63
COLC-049	Steuer Profi 1996 German	418
COLC-050	Streckenplaner 97	165
COLC-051	System Booster	123
COLC-052	Tele-Info Vol.2	127
COLC-053	Textikon	123
COLC-054	Tools Unlimited Best of Blankers	42
COLC-055	UPD Gold (4 CD's)	207
DEVC-001	AmiAtlas Schweiz + Österreich	334
DEVC-002	Amiga Developer CD v1.1	89
DEVC-003	Amiga Developer Environment	127
DEVC-004	Amiga Developer Environment 2	127
DEVC-005	Developer CD v1.1	207
DEVC-006	Do it Vol 1 (W. Friedhuber)	63
DEVC-007	Do it Vol 2 (W. Friedhuber)	334
EPIC-001	Epic Collection	250
EPIC-002	Epic collection 3	169
EPIC-003	Epic Encyclopedia of the paranormal	207
EPIC-004	Epic Interactive Encyclopedia English	334
EPIC-005	Epic Multimedia Lexikon Deutch	334
FONC-001	Magic Publisher	179
FORC-001	Amiga Format 11 : 3/97	55
FORC-002	Amiga Format CD 15: 7/97	55
FORC-003	Amiga Format CD 16: 8/97	55
FORC-004	Amiga Format CD 17: 9/97	55
FORC-005	Amiga Format CD 18 : 10/97	49
FORC-006	Amiga Format CD 19 : 11/97	49
FORC-007	Amiga Format CD 3: 8/96	50
GEEC-001	Geek Gadgets 1 (ADE 1)	95
GEEC-002	Geek Gadgets 2 (ADE 2)	120
GEEC-003	Geek Gadgets 2 + pOS	292
GEEC-004	P.OS Pre release + Geek Gadgets 2 Bundle	249
MAGC-001	Amiga Magazin CD 1-2/97	30
MAGC-002	Amiga Magazin CD 3-4/97	30
MAGC-003	Amiga Magazin CD 5-6/97	30
MAGC-004	Amiga Magazin CD 7-8/97	30
MAGC-005	Amiga Magazin CD 7/96	30
MAGC-006	Amiga Magazin CD 9-10/96	30

A.D.F.I. ARRIVE SUR INTERNET

Ouverture fin décembre : http://www.adfi-application.com

TOOC-001	Amiga Tools 3	81
TOOC-002	Amiga Tools 4	123
TOOC-003	Amiga Tools 5	123
TOOC-004	Amiga Tools 6	120
TOOC-005	Amiga Tools 7	120

CÉDÉROMS AUDIOPHONIQUES

AUDC-001	Everybody's Girlfriend	123
AUDC-002	Cyberlogik 1	123
AUDC-003	Cyberlogik 2	123

CÉDÉROMS PHOTOGRAPHIQUES

PHOC-001	Film Legenden	127
PHOC-002	Oldtimers	127
PHOC-003	Traumziele der Welt	84

UTILITAIRES CÉDÉROM

UTIC-001	Amiga Repair Kit	334
UTIC-002	AMOS PD CD Release 2	250
UTIC-003	Cinema Studio	207
UTIC-004	Datei & Kalkulation	169
UTIC-005	Deluxe Paint 5	418
UTIC-006	Diavolo Back Up Prof	587
UTIC-007	Diavolo Back up terra draco	1258
UTIC-008	Diavolo Back Up v3.x	414
UTIC-009	Directory Opus v5 Magellan	418
UTIC-010	Dirwork 2.1	123
UTIC-011	Euro Übersetzer/Korrekt	376
UTIC-012	Final Copy 2.0	334
UTIC-013	Final Data 3.0	503
UTIC-014	Final Writer 97	840
UTIC-015	GP Fax	375
UTIC-016	Grosse Amiga Video Pack	376
UTIC-017	Guru Rom	418
UTIC-018	Guru Rom A2091	418
UTIC-019	Hollywood Fun Bundle	334
UTIC-020	Hollywood Studio	169
UTIC-021	Ibrowse	245
UTIC-022	Innenarchitect	418
UTIC-023	Magic Link v3	714
UTIC-024	Maxon Assembler	629
UTIC-025	Maxon Basic	836
UTIC-026	Maxon C++ +4 LT	840
UTIC-027	Maxon C++ +4 Pro	1896
UTIC-028	Maxon CAD Student	836
UTIC-029	Maxon CAD v2.5	1474
UTIC-030	Maxon Cinema 4D 4 Pro	2090
UTIC-031	Maxon Cinema 4D Classic	334
UTIC-032	Maxon Cinema 4D Xtensions	334
UTIC-033	Maxon Cinemaront	418
UTIC-034	Maxon Hothelpt 3.1	418
UTIC-035	Maxon Magic 3	334
UTIC-036	Maxon Pascal 3	1052
UTIC-037	Maxon Raytrace Pro CD	334
UTIC-038	Maxon Tex	418
UTIC-039	Maxon Tools 2	418
UTIC-040	Maxon Twist 3	1474
UTIC-041	Multidat Profesionnal	169
UTIC-042	Octamed Sound Studio v1	123
UTIC-043	PC Task v4.2	714
UTIC-044	Personal Paint v7.1	240
UTIC-045	Personal Suite	81
UTIC-046	Personal Write	123
UTIC-047	Picture Manager Pro 4	545
UTIC-048	Print Studio Pro	250
UTIC-049	Siegfried Alpha	165
UTIC-050	Siegfried Antivirus	165
UTIC-051	Siegfried Antivirus	165
UTIC-052	Siegfried Copy 2.x	207
UTIC-053	Sounds Terrific II +Octamed 6.0	250
UTIC-054	Turbo Calc 2.1	30
UTIC-055	Turbo Calc 4.0	418
UTIC-056	Turbo Print Prof.5.x	439
UTIC-057	Wordworth 6	334
UTIC-058	Wordworth 6 Office	503
UTIC-059	Workbench Add-Ons Vol.1	59
UTIC-060	Workbench Designer	165
UTIC-061	Xi-Paint 4.0	292

UTILITAIRES DISQUETTE

UTID-001	Air Mail v4.1	376
UTID-002	ASIM CDFS 3.x	380
UTID-003	Blitz Basic v2.1	175
UTID-004	Blitz Support Suite	110
UTID-005	Diavolo Back Up Prof	587
UTID-006	Diavolo Back Up v3.x	414
UTID-007	Directory Opus 5 Magellan	490
UTID-008	Fusion Mac emulator	590
UTID-009	Game Killer	207
UTID-010	Guru Rom	418
UTID-011	Guru Rom A2091	418
UTID-012	Ibrowse	418
UTID-013	PC Task v4.2	625
UTID-014	Pcx PC Emulator	499
UTID-015	Pelikan	207
UTID-016	Personal Paint 6.4	49
UTID-017	Siegfried Discology	207
UTID-018	Turbo Print Prof.5.x	629
UTID-019	Zip Tools	250
UTID-020	Scanquix pour Scanner Epson	540
UTID-021	Scanquix pour Scanner HP	560
UTID-022	Scanquix pour Scanner Paragon	560
UTID-023	Scanquix pour Scanner Artec	570
UTID-024	Wordworth français	540
UTID-025	Organizer français	349

UTILITAIRES DISQUETTE + CÉDÉROM

Une partie est sur disquette, l'autre sur cédérom.

UTIDC-001	Graveur Burn it! TAO Version	729
UTIDC-002	CDx 2.01 + Fish CD	165
UTIDC-003	Miami 2 + Into Net CD	339

WinUAE par la main

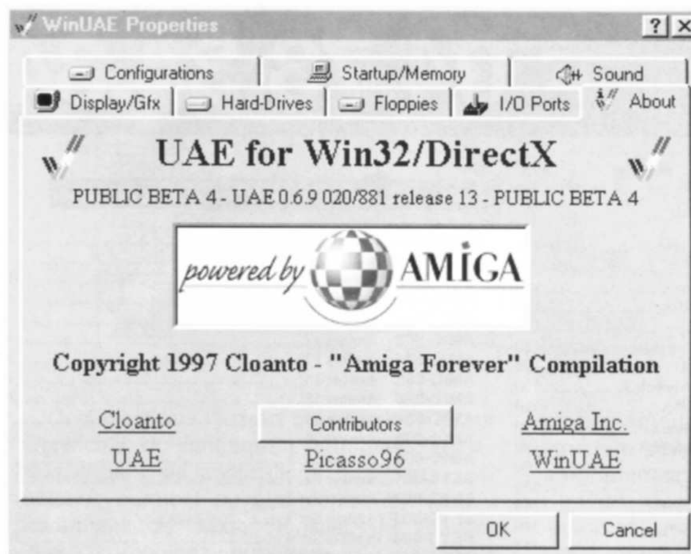
L'article du mois de septembre vous a démontré, ou tout du moins a essayé de vous démontrer que UAE est devenu tout à fait utilisable, moyennant une configuration plutôt musclée, il faut l'avouer. Aujourd'hui, nous allons installer WinUAE. Pourquoi WinUAE et pas DosUAE? WinUAE est plus performant (10% de plus quand même), et surtout, il vous offre bien plus de possibilités que son homologue ms-dossien. Cerise sur le gâteau, il vous offre dès aujourd'hui une émulation Picasso96 (bêta) permettant une qualité d'affichage dont même un Amiga 1200 de base est incapable (jusqu'à 1600x1200).

Attention: WinUAE n'est pas un produit finalisé. Il est actuellement en version 0.6.9 release 12. En aucun cas, ni l'auteur de cet article ni la revue ne pourront être tenus responsables des dommages qui pourraient être causés par les programmes cités et/ou les manipulations décrites dans cet article. Utiliser WinUAE pour émuler un Amiga est tout à fait légal tant que l'utilisateur possède une copie de la ROM et du système d'exploitation et qu'une seule des machines tourne à la fois.

Pré-requis

Première chose, il faut avoir une bonne connaissance des PC et surtout des Amiga. Comme indiqué dans la documentation, WinUAE n'est pas pour les débutants sur Amiga car sa documentation reste sommaire et est loin d'être évidente au premier abord. Pour faire tourner WinUAE sur un PC, il vous faut un PC (sans blague?), *Windows 95* ou *NT*, *DirectX v3.0a* ou version ultérieure, *WinUAE* et bien sûr un Amiga en état de marche ET capable de lire des disquettes au format PC 720.

Pour le PC et Win95 ou WinNT, je vous fais confiance. DirectX se trouve certainement déjà installé sur votre machine si vous y avez installé un quelconque jeu pour Win95. Allez voir dans "Panneau de configuration" /"ajouter/supprimer programmes". Si ce n'est pas le cas, rendez-vous chez Billou à http://www.microsoft.com/. Vous pourrez aussi le trouver sur certains CD-ROMs de nos confrères Pcistes et/ou PC-Gamistes. La dernière version est la 5.0. La plus courante est la 3.0a. Par contre, le site de Billou



ne vous offre que la 2.0! Peu importe la version pour faire tourner WinUAE. Il est quand même préférable d'avoir la 3.0a au minimum. Les possesseurs de Windows NT possèdent déjà DirectX en standard. Il est cependant préférable de se mettre à jour.

A ma connaissance, le seul endroit pour trouver WinUAE c'est sur le site de l'auteur. C'est de toute façon la manière la plus sûre d'obtenir la dernière version. (URL en fin d'article)

La dernière version (0.6.9 release 12) à ce jour se nomme W32uae06912.zip. Pas de nouvelle version prévue avant la mi-novembre. Profitez-en pour télécharger la documentation en français et lisez la consciencieusement. Pour ceux qui n'ont pas accès au Web, il faudra alors trouver une bonne âme pour vous télécharger l'archive.

Dernier pré-requis, *pkunzip* ou *winzip*. Prévoir aussi un minimum de 20Mo pour l'installation complète et surtout avoir suffisament d'espace pour faire vos premiers pas. Pour tous les logiciels cités dans cet article, vous trouverez leur URL en fin d'article au paragraphe "Carnet d'adresses".

Transfert

Avec Pkunzip ou Winzip décompressez votre archive WinUAE dans un répertoire que nous appelleront C:\WUAE. Pensez à préciser l'option d'extraction avec récursivité pour conserver l'arborescence contenue dans l'archive. Maintenant, formattez au moins une disquette au format PC 720Ko soit sur votre PC soit sur votre Amiga. Copiez y les fichiers *transrom* et *transdisk* qui se trouvent dans C:\WUAE\amiga\.

Passons ensuite côté Amiga. J'espère que vous avez un disque dur. Si ce n'est pas le cas, adaptez les commandes suivantes à votre propre configuration. Copiez transdisk et transrom dans le répertoire C de votre Amiga. Ca ne prend pas beaucoup de place et ça vous sera bien utile en cas de conversions de disquettes répétées.

Pour récupérer la ROM, tapez :

transrom >ram:kick.rom

Pour les disquettes :

transdisk >ram:df0.adf

Si vous n'avez pas beaucoup de RAM, remplacez ram: par votre disque dur.

Répétez la commande transdisk pour chaque disquette de votre Workbench. J'utilise comme référence le WB 3.1, car qui peut le plus peut le moins.

Le WB 3.1 est constitue de 6 disquettes. Nommez les :

- install.adf
- wb31.adf
- storage.adf
- locale.adf
- fonts.adf
- extras.adf

Maintenant, deux problèmes se posent :

-1- Comment copier un fichier de 880Ko sur une disquette de 720Ko? Récupérer soit *lha*, soit un compresseur/décompresseur ZIP pour PC et Amiga. Si la compression ne suffit pas, aller donc voir en fin d'article où trouver *jsplit* pour Amiga et *fsplit* pour PC.

-2- Comment faire pour écrire sur une disquette 720Ko avec un WB inférieur au 2.1? Deux solutions : Utilisez Crossdos ou bien récupérez *Msh*, que vous trouverez sur Aminet ou bien sur les disquettes Fish 382 ou 327 (eh oui, ça date!).

Maintenant que vous avez votre ROM et votre WB sous forme de fichiers compressés, tranférez les sur votre PC et décompressez les directement dans C:\WUAE.

Configuration de WinUAE

Contrairement à DosUAE, WinUAE ne possède pas encore d'interface conviviale pour la configuration. Certains lancent WinUAE dans le style d'Unix. Il y a tellement de paramètres qu'ils sont alors obligés d'écrire leur ligne de commande dans un fichier *.BAT*. La formule que nous utiliserons est bien plus simple. Il suffit en effet de créer un fichier nommé *uae.rc* (avec bloc-note) dans votre répertoire C:\WUAE pour que WinUAE démarre avec la configuration désirée.

Un premier test

Ne créez pas de fichier uae.rc. Lancez maintenant uae020.exe, si ROM 3.0+, ou bien uaef.exe pour une ROM plus ancienne. Après une durée plus ou moins longue, voire très longue si vous avez un processeur inférieur au P100, vous verrez dans un premier temps apparaître un écran noir. Au final vous obtiendrez l'écran de boot de la ROM

UTILITAIRES CÉDÉROM + DISQUETTE

Une partie est sur cédérom, l'autre sur disquette.

UTICD-001	Network PC	250
UTICD-002	Newback	629

CÉDÉROM EN VERSION PC OU AMIGA

Ces cédéroms existent en version PC et Amiga

CDPC-001	Animatic	49
CDPC-002	Brotkasten Gold	207
CDPC-003	Light Rom 4	376
CDPC-004	Light Rom 5 (3 CD Set)	259
CDPC-005	Light Rom Gold	292
CDPC-006	Lightwave Enhancer CD	250
CDPC-007	Sci-Fi Sensation Rel.2	250
CDPC-008	Spectrum CD 1997	165
GRAC-001	3000 JPEG Textures	199
GRAC-002	3D images	123
GRAC-003	3D Objects	123
GRAC-004	Clip Art	123
GRAC-005	DEM-ROM	42
GRAC-006	Fractal Pro Image Library	165
GRAC-007	Texture CD Vol.1	49
GRAC-008	Texture Portfolio	418
GRAC-009	True 3D	207
GRAC-010	World of Clipart Plus	250
MUSC-001	Mods Anthology	206
JCPC-001	Arcade Classic Plus	165
JCPC-002	Nothing but Tetris	207
UCPC-001	Imagine PD 3D	207
UCPC-002	In-To-The-Net	155

JEUX SUR CÉDÉROM

JEUC-001	A7 Games Compilation	250
JEUC-002	Akira	149
JEUC-003	APC & TCP CD Volume 3	106
JEUC-004	APC & TCP CD Volume 4	106
JEUC-005	Assassins CD 2	250
JEUC-006	Assassins CD3	250
JEUC-007	Big Red Adventure	250
JEUC-008	Black Viper	207
JEUC-009	CD32 Gamer CD's	42
JEUC-010	Cedric	81
JEUC-011	Civilization	125
JEUC-012	Erben der Erde	165
JEUC-013	Evolution - Humans 3	95
JEUC-014	Fears Deutch	85
JEUC-015	Fighting Spirit	207
JEUC-016	Flying High	296
JEUC-017	Gamers Delight 2	165
JEUC-018	Gloom	85
JEUC-019	Golden Games	42
JEUC-020	Grandslam Gamer Glod	207
JEUC-021	Gulp	207
JEUC-022	Legens	95
JEUC-023	Mag ! Deutch	123
JEUC-024	Nemac IV	180
JEUC-025	Pinball Bundle	250
JEUC-026	Pinball Illusions	65
JEUC-027	Roadkill	123
JEUC-028	Spherical Worlds	123
JEUC-029	Stranger AGA	292
JEUC-030	Trapped 1	149
JEUC-031	Trapped 2	199
JEUC-032	Wendetta 2175	189

JEUX SUR DISQUETTE

Ces jeux sont en général en français, parfois en anglais. La notice est en français.

JEUD-001	Alien 3	99
JEUD-002	Alien Breed II	99
JEUD-003	Battlestorm	99
JEUD-004	Bob's bad day	99
JEUD-005	Body Blows Galactic	99
JEUD-006	Chase H.Q. II	99
JEUD-007	Cytron	99
JEUD-008	Darkman	99
JEUD-009	Elf	99
JEUD-010	Enter the arena	99
JEUD-011	First samourai	99
JEUD-012	Harlequin	99
JEUD-013	Hook	99
JEUD-014	Lemings	99
JEUD-FO2	Oh no! More lemmings	99
JEUD-015	Les aventures de Moktar	99
JEUD-016	Lethal Weapon - L'Arme Fatale	99
JEUD-017	Lotus III	99
JEUD-018	Mc Donaldland	99
JEUD-019	Mickey mots croisés	99
JEUD-020	Mickey 123 l'anniversaire surpri.	99
JEUD-021	Mickey ABC une journée à la fê.	99
JEUD-022	Mickey jeu de mémoire	99
JEUD-023	Mickey puzzles Animés	99
JEUD-024	Moonbase	99
JEUD-025	Motörhead	99
JEUD-026	Navy seals	99
JEUD-027	Ninja 3	99
JEUD-028	No second prize	99
JEUD-029	Overdrive	99
JEUD-030	Piracy	99
JEUD-031	Plan 9 for outer space	99
JEUD-032	Populous II	99
JEUD-033	Scrabble	99
JEUD-034	Sim Farth	99
JEUD-035	Skilworm	99
JEUD-036	Street fighter	99
JEUD-037	Super Tetris	99
JEUD-038	Superfrog	99
JEUD-039	Suspicious cargo	99
JEUD-040	The adams family	99
JEUD-041	The Godfather	99
JEUD-042	Tiny skweeks	99
JEUD-043	Trivial pursuit	99
JEUD-044	Vroom	99
JEUD-045	Vroom data type	99
JEUD-046	War in the Gulf	99
JEUD-047	Wofecondprize	99
JEUD-048	WWF European rampage tour	99

Ces jeux sont en général en anglais, parfois en allemand

JEUD-049	50 Hot Games	211
JEUD-050	Acid Attack Compilation	207
JEUD-051	Airbus A320 II	135
JEUD-052	Amiga Spiele Highlights Vol.1	250
JEUD-053	Amiga Spiele Highlights Vol.2	250
JEUD-054	Arcade Action Compilation	207
JEUD-055	B17 Flying Fortress	125
JEUD-056	Blitz Tennis	95
JEUD-057	Blobz AGA	250
JEUD-058	Bograts	207
JEUD-059	Bongboo	165
JEUD-060	Breathless AGA	376
JEUD-061	Capital Punishment	199
JEUD-062	Card Games	165
JEUD-063	Cedric	165
JEUD-064	Championship challenge compi	207
JEUD-065	Chaos engine 2 ECS (3 disk)	165
JEUD-066	Chaos engine 2AGA (6 disk)	195
JEUD-067	Civilization	115
JEUD-068	Colonization	125
JEUD-069	Der Reeder ECS	207
JEUD-070	Desert Strike (Indiziert)	95
JEUD-071	Dogfight	95
JEUD-072	Enemy English version	250
JEUD-073	Enemy German version	250
JEUD-074	Euroleague Manager	85
JEUD-075	Evolution - Humans 3 (avec CD)	95
JEUD-076	Extreme Racing AGA	75
JEUD-077	Extreme Racing Data Disk AGA	55
JEUD-078	F117a Mighthawk	165
JEUD-079	F15 Strike Eagle 2	125
JEUD-080	F19 Stealth Fighter	125
JEUD-081	Fears AGA (+ Lösungshef)	165
JEUD-082	Fiels of glory	125
JEUD-083	Fifa international Soccer	207
JEUD-084	Flying High	199
JEUD-085	Football Masters	250
JEUD-086	Formula 1 Masters	123
JEUD-087	Fun Games	123
JEUD-088	Future Space & More	148
JEUD-089	Gloom Deluxe	165
JEUD-090	Gunship 2000	125
JEUD-091	Hillsea Lido Deutch	207
JEUD-092	Hillsea Lido English	207
JEUD-093	Legend AGA	207
JEUD-094	MAG ! Mayhem Compilation	207
JEUD-095	Mega-Typhoon	149
JEUD-096	Minskies	85
JEUD-097	PGA Tour Golf Plus	207
JEUD-098	Railroad Tycoon	125
JEUD-099	Salmtilt AGA	207
JEUD-100	Samba Partie Prof AGA Deutch	250
JEUD-101	Samba Partie Prof ECS Deutch	250
JEUD-102	Silent Service II	125
JEUD-103	Special Forces	95
JEUD-104	Sporting Spectacular Compil.	207
JEUD-105	Starlord	95
JEUD-106	Super Skidmarks	85
JEUD-107	Super skidmarks Data Disk	81
JEUD-108	Super Tennis Champions	75
JEUD-109	Super Tennis Champs Data Disk	123
JEUD-110	Tin Toy Adventure AGA	250
JEUD-111	Tiny Troops Deutch	292
JEUD-112	Tiny Troops English	292
JEUD-113	Tommy Gun	250
JEUD-114	Trapped	199
JEUD-115	Triple fun	207
JEUD-116	U.F.O.	125
JEUD-117	Valhalla 3 Deutsch	207
JEUD-118	valhalla 3 English	292
JEUD-119	Watch tower AGA	45
JEUD-120	Wing Commander	95
JEUD-121	XP-8	123
JEUD-FO1	Nicky boom	99
JEUD-FO3	Prehistik	99
JEUD-FO4	Risky Woods	99
JEUD-ME1	G.Nius	99
JEUD-ME2	Outzone	99
JEUD-SP1	Crazy cars II	99
JEUD-SP2	Kick off 2	99
JEUD-SP3	Tennis cup 2	99
COM-Cap1	Strider+U.N. squadron+Ghouls	99
COM-DRE1	The Simpson bard vs the space	99
COM-QUA2	Treasure island+Litle Puff+	99
COM-QUA3	Guardian angel+Mig 29+SAS+	99
COM-QUA4	Fast food+Fruit machine+	99
COM-TIN1	Hydra+Hard drive II+Stun +	99

Les logiciels sont souvent en anglais; les notices des matériels sont fréquemment en anglais, rarement en français ou en allemand. Tous ces produits nécessitent une bonne connaissance de l'anglais. N'hésitez pas à nous appeler avant votre achat.

MATÉRIEL AMIGA

PHASE 5

PHAS-001	Carte accélératrice Blizzard 1230 IV	840
PHAS-002	Carte accélératrice Blizzard 1260	2890
PHAS-003	Contrôleur Fast SCSI 2 pour Blizzard	530
PHAS-004	Coprocesseur 68882 50 Mhz	380
PHAS-005	Blizzard 603e PowerPC 175 Mhz sans 68030	2889
PHAS-006	Blizzard 603e PowerPC 175 Mhz avec 68030	3249
PHAS-007	Blizzard 603e PowerPC 200 Mhz sans 68060	3590
PHAS-008	Blizzard 603e PowerPC 200 Mhz avec 68060	5589
PHAS-009	Cyberstorm MK3 Fast SCSI avec 68060	4790
PHAS-010	Cyberstorm PPc 150 MHZ avec 68040/25	5279
PHAS-011	Cyberstorm PPc 150 MHZ avec 68040/40	5699
PHAS-012	Cyberstorm PPc 150 MHZ avec 68060/50	7279
PHAS-013	Cyberstorm PPc 180 MHZ avec 68040/25	6079
PHAS-014	Cyberstorm PPc 180 MHZ avec 68040/40	6309
PHAS-015	Cyberstorm PPc 180 MHZ avec 68060/50	8089
PHAS-016	Cyberstorm PPc 200 MHZ avec 68040/25	6879
PHAS-017	Cyberstorm PPc 200 MHZ avec 68040/40	7199
PHAS-018	Cyberstorm PPc 200 MHZ avec 68060/50	8879
PHAS-019	Contrôleur SCSI pour Cyberstorm	590
PHAS-020	Carte graphique Cybervision 64 3 D	1490
PHAS-021	Scandoubler Cybervision	590

VILLAGE TRONIC

VILA-001	Carte graphique Picasso IV	2790
VILA-002	OS 3.1 (ROM, disquettes, manuels) pour A500	490
VILA-003	OS 3.1 (ROM, disquettes, manuels) pour A600	490
VILA-004	OS 3.1 (ROM, disquettes, manuels) pour A1200	590
VILA-005	OS 3.1 (ROM, disquettes, manuels) pour A2000	490
VILA-006	OS 3.1 (ROM, disquettes, manuels) pour A3000	590
VILA-007	OS 3.1 (ROM, disquettes, manuels) pour A4000	590
VILA-008	Carte Ethernet Ariadne	1590

AMIGA

AMIG-001	Amiga A1200 avec Pack Magic®	2589
AMIG-002	Amiga A1200 Disque dur+Pack Magic®+Scala®	3189

MICRONIK

La tour Infinitiv comprend une interface clavier multi-fonctionnelle intégrée pour tous les claviers PC, et plus spécialement Window95. La version de base **IN-12-000** comprend deux baies pour périphériques en 5"¼ et 2 baies pour périphérique en 2"½, avec ou sans Zorro II. Il convient d'y ajouter une coque clavier **TA-GI6607** avec son adaptateur, et une alimentation **NE\T6830** de 230 Watts.

TOUR MICRONIK COMPLÈTE AVEC C.P.U.

A1300	Amiga A1300	3289
A1400	Amiga Zorro II A1400	4889
A1500	Amiga Zorro III A1500	6289

TOURS MICRONIK NUES

IN-12-000	Tour Infinitiv pour A1200	1389
IN-12-001	Tour Infinitiv pour A1200 avec Zorro II	2189
IN-12-002	Tour Infinitiv pour A1200 avec Zorro III	4589

FAÇADE MICRONIK

IN-Z 1000	Boitier d'extension supérieure 5"¼	290
IN-ZB 1110	Logement interne 3½	89
IN-Z1040	Panneau de connection SCSI	199
IN-Z1050	Panneau de connection audiophonique	169

ALIMENTATION MICRONIK

NE\T6830	Transformateur interne complet	449
IN-Z1020	Adaptateur d'alimentation	69

CLAVIER MICRONIK

TA-GI6607	Coque clavier pour clavier de Amiga A1200	389
TA-OP9005	Clavier PC-AT Win 95 complet	139

ZORRO MICRONIK

BU-12-6866	Carte Bus Zorro II	1489
BU-12-6886	Carte Bus Zorro III	3449

ADAPTATEURS MICRONIK

AD-P7320	Adaptateur PCMCIA externe	245
AD-I6085	Adaptateur et nappe lecteur de disquettes 3"½	229
AD-A7340	Adaptateur 4 BUS AT. pour 2 lecteurs de cédérom	385

NAPPES MICRONIK

AD-VB6840	Nappe d'adaptation vidéo. pour carte bus A1200	449
KA-A7315	Nappe 40 fils Bus AT 3"½ vers 3"½ & 3½	85
KA-A7330	Nappe 44 fils/40fils. Bus AT 2"½/3"½ & 3½	140

DIVERS

FRAN-001	Pixel64 et ses 4 support	1890
FRAN-002	IDE-Mux pour A1200	249
FRAN-003	IDE-Mux pour A4000	199
FRAN-004	Interface clavier PC pour A1200 en tour	349
FRAN-005	Interface clavier PC pour A2000, A3000, A4000	399
FRAN-006	Boitier moyenne tour pour A1200/200 W	949
FRAN-007	Boitier grande tour pour A4000/200 W	1289
FRAN-008	Lecteur de disquette DD int. pour A500/A500+	249
FRAN-009	Lecteur de disquette DD int. pour A600/A1200	229
FRAN-010	Lecteur de disquette DD int. pour A2000/A4000	209

AS31-120	Kick & WB3.1 A1200 Deutch	545
AS31-121	Kick & WB3.1 A1200 English	545
CABL-001	Network PC	250
CABL-002	Parnet Cable avec logiciel	165
CABL-003	Sernet Cable avec logiciel	250
CABL-004	Whippet Serial Interface A600/1200	418
CABL-005	Cable pour imprimante	45
CABL-006	Partageur d'imprimante	180
CD1BOX10	Colonne pour 10 cédérom	106
CD2BOX05	Boîte pour 5 cédéroms	84
CD3BOX10	Cube pour 10 cédéroms	106
DISD-001	Disquette MF2DD Blue Box par 10	34
DISD-002	Disquette MF2DD Sony par 10	45
JOYP-001	Joypad Comp Pro CD32 Super Joypad	207
JOYS-001	Joystick Comp Pro 5000 Black	127
JOYS-002	Joystick Comp Pro Extra Clear	148
JOYS-003	Comp Pro Extra Clear Mini	148
JOYS-004	Joystick Cruiser noir	127
JOYS-005	Joystick Cruiser Turbo	148
JOYS-006	Konix Speeding Analogue Joystick	148
JOYS-007	Zipstick Superpro Autofire Joystick	148
KI31-120	Kick ROM 3.1 A 1200 (ROMs uniquement)	207
SCSI-001	Squirrel SCSI Interface	714
SCSI-002	Surf Squirrel Interface	1052
SOUN-001	Megalosound	418
SOUR-011	**Topolino**	245
SOUR-012	**Topolino pour A2000**	290
SOUR-001	Souris Wizard 560 ppp 3 boutons	207
SOUR-002	Souris Acid 2 boutons	123
SOUR-003	Souris Soccer 400 ppp	165
SOUR-004	Souris PC de luxe	60
VIDE-001	Video Back up System	418

LIVRES EN ALLEMAND

Ces documentations nécessitent une bonne connaissance de la langue allemande.

LIVD-001	3D spezial Effekt mit Maxon Cinema 4D	292
LIVD-002	A1200/A4000 für Einsteiger	207
LIVD-003	Amiga & Video	169
LIVD-004	Amiga DOS 2.0/3.0	169
LIVD-005	Amiga Spiele selber programmieren band 2	165
LIVD-006	AMiga Spiele sleber programmieren band 1	165
LIVD-007	Amiga-der Einstieg	123
LIVD-008	DFÜ - Der Einstieg in den Information Highway	292
LIVD-009	Große Amiga Video Pack	376
LIVD-010	Hardware auf einem Schlag	207
LIVD-011	Lighware Crash-Kurs F/X & Do it 2 CD	629

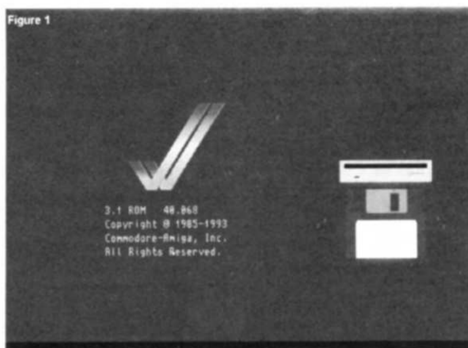


Figure 1

(fig 1). Si vous n'avez rien ou si ça plante, c'est que votre installation n'est pas correcte. Vérifiez que vous avez correctement

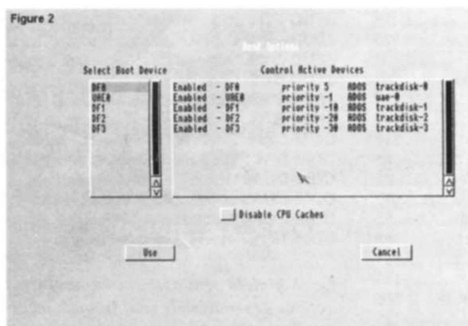


Figure 2

extrait tous les fichiers de l'archive et copié la ROM sous le nom de *kick.rom*. Il vous est alors possible de rebooter par Crtl_gauche+Insert+Home. Si vous avez des ROM 3.0+, en appuyant simultanément sur les 2 boutons de la souris, vous obtiendrez l'écran Early Startup de votre cher Amiga (fig 2). Alt+F4 pour quitter WinUAE.F12 pour alterner le mode plein écran ou fenêtre.

Installation du Workbench

Avant d'installer le WB, il nous faut déjà définir un disque dur. Il est possible d'utiliser

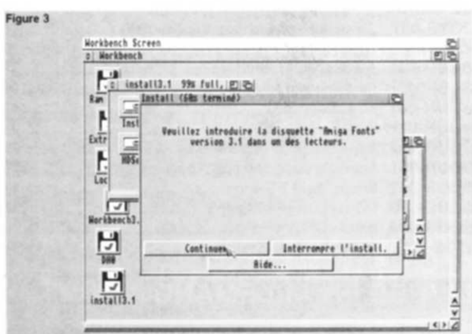


Figure 3

la commande Makedisk.exe fournie avec la version DOS de UAE pour créer un fichier-disque dont le nom doit être absolument "hardfile". Ca, c'était pour la pré-histoire, aujourd'hui, WinUAE vous offre la possibilité de booter de n'importe quel répertoire de votre disque dur PC, voire même d'un CD-ROM si vous avez pressé votre disque Amiga. Créez donc le répertoire C:\WUAE\HD et créez le fichier uae.rc avec les 5 lignes suivantes:

-0 C:\WUAE\install.adf

-1 C:\WUAE\wb31.adf

-2 C:\WUAE\locale.adf

-3 C:\WUAE\extras.adf

-m DH0:C:\WUAE\HD\

Lancez maintenant UAE et commencez l'installation du Workbench. Ca, vous connaissez, alors je ne détaille pas! Lorsque vous obtenez l'écran en figure 3, appuyez sur Shift+Fin+F2 pour 'éjecter' la disquette du deuxième lecteur. Appuyez ensuite sur End+F2 et sélectionnez fonts.adf pour charger la disquette. Répétez l'opération pour la disquette storage.adb.

Voilà, votre Workbench est installé! A la figure 4, appuyez sur Shift+Fin+F1 avant de cliquer sur 'continuer'. Maintenant, à vous de lire méticuleusement la documentation pour en comprendre chaque paramètre. Vous pouvez cependant faire l'impasse sur les paramètres -i, -g (bogué), -n, -d, -w, -q.

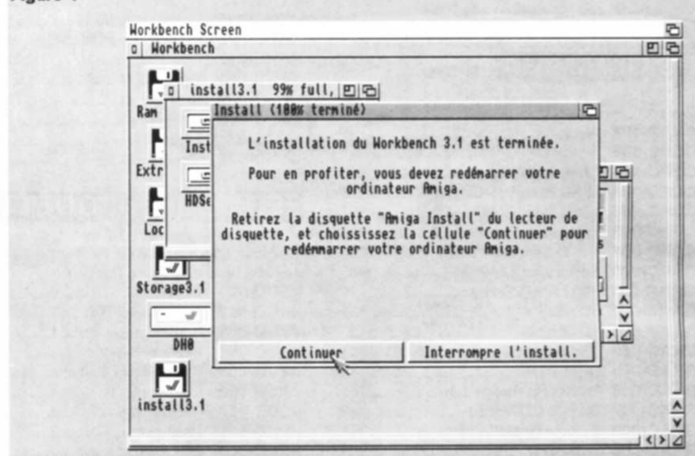


Figure 4

Exemple de configuration

Cette configuration est celle que j'utilise le plus souvent, sachant que je l'utilise pour travailler et non pour jouer, sans oublier que je possède un Pentium II à 266Mhz avec 64Mo de RAM. Les ';' mettent le reste de la ligne en commentaire.

;-0 D:\WUAE\install.adf

;-1 D:\WUAE\wb31.adf

;-2 D:\WUAE\locale.adf

;-3 D:\WUAE\extras.adf

-A 2 ; précision de l'émulateur (2=parfaite)

-s 4 ; 1 Mo de mémoire standard

-c 4 ; 2 Mo de mémoire CHIP (aussi rapide que la FAST)

-F 8 ; 8Mo de mémoire FAST (soit un total de 11Mo)

-4 ; adressage mémoire sur 32 bits au lieu de 24 bits

-f 1 ; rafraîchissement maximal (à augmenter sur les petites configurations)

-C 224 ;corrige certains problèmes de Copper.

-n 3i ;cf doc

-S 2 ; le son est actif en émulation maximale (très gourmand).

-b 8 ; choix d'un son 8 bits. Il existe peu de logiciels avec un son 12 ou 16 bits sur Amiga

-R 22050 ;Fréquence du son, à reduire sur les petites configurations.

-W ;affiche UAE dans une fenêtre.

-w 2 ;Donne un tout peu plus de CPU au son et aux graphismes. (-w 4 souvent recommandé)

-m DH0:C:\UAE_Boot_MWB\ ;Disque de boot avec Magic WorBench installé.

-m DH1:C:\ ; pour parcourir tout mon disque.

-m WORK:D:\ ;mon deuxieme disque

-m CD_Local:E:\ ; mon lecteur de CD-ROM

-m HD_NFS:F:\ ; partition NFS sur un serveur UNIX HP9000

-m CD_NFS:G:\ ; mon lecteur de CD-ROM sur un serveur UNIX HP9000 via NFS

-P 128 ; donne la priorité maximale à la tâche qui s'exécute (WinUAE).

-O 724:566:xyd ;résolution maximale en OCS overscan.

-J ma ;joystick émulé sur le clavier numérique.

Quelques erreurs possibles

● Si vous voyez la fenêtre Dos puis la fenêtre Windows s'ouvrir puis se refermer, c'est certainement la rom qui n'est pas trouvée. Vérifiez l'option -r et surtout le nom de votre fichier ROM.

● Si vous voyez la fenêtre DOS défiler sans que UAE se lance réellement, c'est certainement qu'il n'y a aucune unité bootable. Vérifiez la configuration des disquettes et du disque dur.

● Message *"Illegal bget at 03fe2f20"* : Vous bootez avec uae020.exe sur une ROM inférière à la 3.0.

● Une large bande inférieure n'est pas affichée. Vous êtes très certainement en overscan maximal avec un WB en 16 couleurs. Réduisez le nombre de couleurs à 8 en attendant la correction du bug.

● WinUAE boote bizarrement et le WB vous indique qu'il vous manque des unités de disque alors qu'ils sont présents. Cela peut être dû à l'ordre de déclaration de vos disques. Mettre en premier le disque de boot pour qu'il prenne le nom de UAE0:. Vous pouvez vérifier les noms 'physiques' des disques grâce à la Early Startup (cf. figure 2).

MATÉRIEL PC ET AMIGA

SCANNER

EPSO-005	Scanner Epson GT5500 SCSI	2490
EPSO-006	Scanner Epson GT 8500 SCSI	3190

MODEMS

USROBOTICS

USRO-001	Modem USRobotics 64000 Courier Numéris	3590
USRO-002	Modem USRobotics 56000 Courier Voice	1890
USRO-003	Modem USRobotics 56000 Sporter Flash	1140
USRO-004	33600 USRobotics Message Plus Autonome	1349
USRO-005	64000 USRobotics RNIS Interne (PC)	719
USRO-006	33600 USRobotics Sportster interne (PC)	889
USRO-007	56000 USRobotics PCMCIA (PC)	1189
USRO-008	33600 USRobotics PCMCIA (PC)	1699

OLITEC

OLIT-001	Modem 33600 Interne (PC)	729
OLIT-002	Modem 33600 externe Self Memory Autonome	949
OLIT-003	Modem 56000 externe Speed Voice	1249
OLIT-003	Modem 56000 externe Self Memory Autonome	1349
OLIT-004	Visiophone (PC) Speed Voice+caméra couleur	2089

ÉCRANS

GOLDSTAR

GOLD-001	Écran SVGA GoldStar 14"	1490
GOLD-002	Écran SVGA GoldStar 15"	1990
GOLD-003	Écran SVGA GoldStar 15" Multimédia	2490

ADI

ADI-PV14	Écran SVGA Adi 14"	1489
ADI-MS15	Écran SVGA Adi 15"	2169
ADI-MS17	Écran SVGA Adi 17"	4199

LITEON

LITEON-15	Écran SVGA LiteOn 15"	1889

DIVERS

MVGA14	Écran SVGA 14"	1239
MVGA-015	Écran SVGA 15"	1759
MGVA-17+	Écran SVGA 17"	3689

MITSUBISHI

MITS15VX	Écran SVGA Mitsubishi 15"	2879
MITS17TX	Écran SVGA Mitsubishi 17"	4899
MITS17TM	Écran SVGA Mitsubishi 17"	5579
MITS17PR	Écran SVGA Mitsubishi 17"	6679
MITS21TM	Écran SVGA Mitsubishi 21"	11809

SMILE

MILS20S	Écran SVGA Smile 20"	9269

PANASONIC

TX_T1565	Écran SVGA Panasonic 15"	2269
PANA-S70	Écran SVGA Panasonic 17"	4169
TX-D2 162	Écran SVGA Panasonic 21"	11879

LECTEURS CÉDÉROM

GOLD-004	Lecteur cédérom GoldStar 16 vitesses	790
GOLD-005	Lecteur cédérom GoldStar 24 vitesses	890
CD12-12X	Lecteur cédérom douze vitesses IDE	579
CD20-20X	Lecteur cédérom vingt vitesses IDE	669
CD24-24X	Lecteur cédérom vingt quatre vitesses IDE	759
DVDR-02X	DVD ROM double vitesse IDE	2159

MÉMOIRE

SIMM32

SIM1X32	Barrette 4Mo SIMM 1x32 EDO RAM	129
SIM2X32	Barrette 8 Mo SIMM 2x32 EDO RAM	199
SIM4X32	Barrette 16 Mo SIMM 4x32 EDO RAM	399
SIM8X32	Barrette 32 Mo SIMM 8x32 EDO RAM	919
SIM1X32	Barrette 4 Mo SIMM 1x32	159
SIM2X32	Barrette 8 Mo SIMM 2x32	209
SIM4X32	Barrette 16 Mo SIMM 4x32	539

DIMM64 PC

DIM1X64	Barrette PC 8 Mo DIMM 1x64	399
DIM2X64	Barrette PC 16 Mo DIMM 2x64	589
DIM4X64	Barrette PC 32 Mo DIMM 4x64	1179
DIM8X64	Barrette PC 64 Mo DIMM 8x64	2669

SIMM9 PC

SIM4X9	Barrette PC 4 Mo SIMM 4x9 3 puces	129

DISQUES DURS

DÉMARQUES

HD3IDE12	EIDE 3½ 1,2 Go	1189
HD3IDE16	EIDE 3½ 1,6 Go	1239
HD3IDE20	EIDE 3½ 2,0 Go	1389
HD3SCS20	FAST SCSI2 3½ 2,0 GO	1879
HD3DMA25	EIDE ULTRA DMA 3½ 2,5 GO	1599
HD3DMA32	EIDE ULTRA DMA 3½ 3,2 GO	1779
HD3DMA43	EIDE ULTRA DMA 3½ 4,3 GO	2159
HD3DMA60	EIDE ULTRA DMA 3½ 6,0 GO	3139
HD3SCS40	FAST SCSI2 3½ 4 GO	3039
HD3PLU40	FAST SCSI2 3½ 4 GO	3739

I.B.M.

IBM2IDE16	IDE 2"½ 1,6 GO	1579
IBM2IDE21	IDE 2"½ 2,1 GO	1729
IBM2IDE37	IDE 2"½ 3,7 GO	2859
IBM3IDE32	IDE 3"½ 3,2 GO	1729
IBM3IDE43	IDE 3"½ 4,3 GO	1919
IBM3SC20	SCSI 3"½ 2,0 GO	1779
IBM3SC40	SCSI 3"½ 4,0 GO	2659
IBM3SC45	SCSI 3"½ 4,5 GO	3079
IBM3SC90	SCSI 3"½ 9,0 GO	7549

GRAVEURS CÉDÉROM INTERNE

PHIS-2x6	2X écriture 6X lecture SCSI + logiciels PC	2490
GRAS-2X6	2X écriture 5X lecture SCSI + logiciels PC	2939
GRAI-2x6	2X écriture 6X lecture IDE (PC) + logiciels PC	3079

LECTEUR DE DISQUETTE PC

SLIM144	Lecteur de disquette 1,44 Mo 3"½ NEC	169
LS120	Lecteur de disquette 1,44 Mo/120 Mo 3½	949

IMPRIMANTES

CANON

BJC-0150	Imprimante Canon BJC 150	969
BJC-0240	Imprimante Canon BJC 250	1309
BJC-0620	Imprimante Canon BJC 620	2189
BJC-4300	Imprimante Canon BJC 4300	1589
BJC-430S	Imprimante Canon BJC 4300 S	1989
BJC-4450	Imprimante Canon BJC 4450	2489
BJC-5500	Imprimante Canon BJC 5500	6039
LBP-0660	Imprimante Canon LBP 660	2049
LBP-1260	Imprimante Canon LBP 1260PLUS	8809

HEWLETT PACKARD

HP-0670C	Imprimante HP Deskjet 670C	1249
HP-0690C	Imprimante HP Deskjet 690C	1649
HP-0870C	Imprimante HP Deskjet 870C	3139
HP-0890C	Imprimante HP Desket 890C	3809
HP-OF350	Imprimante HP Officejet 350C	5909
HP-J1150	Imprimante HP Officejet 1150C	7139
HP-0006P	Imprimante HP Laserjet 6P	6959
HP-006MP	Imprimante HP Laserjet 6MP	8419
HP-00005	Imprimante HP Laserjet 5	9639
HP-0006L	Imprimante HP Laserjet 6L	3559
HP-SC5P	Imprimante HP ScanJet 5P scsi	2199
HP-SC100C	Imprimante HP ScanJet 6100C scsi	6159

EPSON

LX-00300	EPSON LX-300 9 aiguilles	1419
FX-00870	EPSON FX-870 9 aiguilles	3959
FX-02170	EPSON FX-2170 9 aiguilles	5099
LQ-02070	EPSON LQ-2070 24 aiguilles	4729
LQ-02170	EPSON LQ-2170 24 aiguilles	6349
LQ-00300	EPSON LX-300 24 aiguilles	1699
LQ-00570	EPSON LQ-570 24 aiguilles	3169
EPSO-1520	Imprimante Stylus Color 1520	7479
EPSO-001	Imprimante Stylus Color 300	949
EPSO-001	Imprimante Stylus Color 400	1349
EPSO-002	Imprimante Stylus Color 600	1640
EPSO-003	Imprimante Stylus Color 800	2840
EPSO-004	Imprimante Stylus Color Photo	3440
EPL5500-2	Imprimante Epson=6 ppm/2 Mo	3739

BROTHER

BHL00720	Imprimante Brother Laser 720	2319
BHL00730	Imprimante Brother Laser 730	2869
BHL00760	Imprimante Brother Laser 760	3299
BHL01060	Imprimante Brother Laser 1060	5529

CLAVIERS PC FRANÇAIS

CL105	BTC pour WIN95/DOS	89
CL105RP	OCTEK pour WIN95/DOS port PC	109
CL105RP	OCTEK pour WIN95/DOS port PS/2	109
CL102CHE	CHERRY pour WIN95/DOS port PC	199
CL105CHE	CHERRY pour WIN95/DOS port PS/2	199

BOITIERS PC

LCST200	Boitier mini-tour 200 W norme CE	309
BTY200	Boitier moyenne tour 200 W norme CE	299
BTTX200	Boitier moyenne tour 200 W norme CE - ATX	519
BTW200	Boitier grande tour 200 W norme CE	479
BTW300	Boitier grande tour 300 W + double ventilo - CE	779

C.P.U. PC

K6-P166	CPU AMD K6-PR2-166 Mmx 2.9V	1279
K6-P200	CPU AMD K6-PR2-200 Mmx 2.9V	1969
P-150	CPU Intel Pentium 150 Mhz	989
MX-166	CPU IBM/Cyrix PR166+Mmx2.9V	859
MX-200	CPU IBM/Cyrix PR200+Mmx2.9V	1269
MX-233	CPU IBM/Cyrix PR233+Mmx2.9V	3089
P-166+	CPU IBM P166+	559
P166MMX	CPU Intel Pentium 166 Mhz Mmx	1189
200-MMX	CPU Intel Pentium 200 Mhz Mmx	1989
P233MMX	CPU Intel Pentium 233 Mhz Mmx	2779
P2-233	CPU Intel Pentium2-233 Mhz 512K cache Mmx	4169
P2-266	CPU Intel Pentium2-266 Mhz 512K cache Mmx	5559
P2-300	CPU Intel Pentium2-300 Mhz 512K cache Mmx	7719

ORDINATEUR PC COMPUBOX

MERCURE	IP133/8 Mo ram/HD 2 Go/CD 12X/HP 50W Moniteur 15"/Win95/Souris/1an sur site	7709
JUPITER	IP166MMX/16 Mo/HD 2 Go/CD 12X/HP 50W Moniteur 15"/Win 95/Souris/1 an sur site	8789
PLUTON	IP200MMX/16Mo/HD 2 Go/CD 12X/HP 50W Moniteur 15"/Win95/Souris/1 an sur site	9869
VENUS	IP233MMX/16 Mo/HD 3 Go/CD 16X/HP 50W Moniteur 15"/Win95/Souris/1 an sur site	11879
GOLD	IP2-266/32 Mo/HD 3 Go/CD 24X/HP 50W Moniteur 15"/Win95/Souris/1 an sur site	18049

ORDINATEUR PC WHITEBOX

ARIZONA	P155+/8 Mo ram/HD 1,2 Go/CD 12X/HP 4W Moniteur 14"/Win95/souris/1 an sur site	6159
ALABAMA	P200+/16 Mo ram/HD 1,6 Go/CD 2X/HP 4W Moniteur 14"/Win95/Souris/1 an sur site	6939

MICROSOFT PC

DSP#OFFI	OFFICE 97 PME = cédérom pour Win95 Word97+Excel97+Publisher97+outlook97	2319
DSP#HOM	Home Essentials 97 = IECD+ Word97+ Atlas Mondial+ Money97+ Football+ Works4	819
DSP#WO	Works 4,CD pour WIN95	259
WIN95CD	Win95 CD	789
WINNTWS	Windows NT Workstation CD	1699

NOTEBOOK PC MITAC

MITA1331D	P133 DSTN 12.1"800*600-HD 1,4 Go-16 Mo	16769
MITA1331T	P133 12.1"800*600-HD 1,4 Go-16 Mo	20979
MITA166X	P166 Mmx Tft 12.1"800*600-1,4 Go -16 Mo	22239
MIT200X	P200 Mmx Tft 12.1"800*600-1,4 Go - 16 Mo	22689

Port total sans matériel = 40 F
Port total avec matériel = 70 F
Assurance 0 à 6000 F = +30 F
Assurance 0 à 10000 F = +60 F

Paiement différé = gratuit
Paiement en 2 fois = +50 F
Paiement en 3 fois = +100 F
Lettre recommandée = 70 F

Virement postal = +20 F
Virement bancaire = +20 F
Étranger (en Europe) = +15 F
Eurochèque = +15 F

Traitement prioritaire par CB = +20 F
Chèque étranger = +15 F
Annulation = 120 F
Devis spécifique = 150 F

BON DE COMMANDE

(Vente en magasin et par correspondance)

A.D.F.I. Application

47 Avenue de la libération
F63000 Clermont Ferrand
☎ 04.73.34.34.34

Nom Prénom ....
Résidence ....
Voie ....
Code Postal ....
Ville ....
Pays ....
Téléphone ....
Télécopie ....

RÉFÉRENCE	PRODUIT	PRIX

PORT ____________
TOTAL ____________

Installation de Picasso96 pour WinUAE

Notes importantes :

-1- Il faut avoir installer WinUAE au préalable.

-2- L'émulation Picasso96 ne fonctionne que pour les ROM 3.x (68020).

-3- L'émulation Picasso96 n'existe que pour WinUAE. Aucune autre version ne le supporte.

-4- L'émulation est encore à l'état de Bêta version. La page de l'auteur est très souvent mise à jour. Jetez-y donc un oeil de temps à autre pour télécharger la dernière mise à jour. L'utilisation de cette version peut mettre en péril vos données et votre disque dur. Elle touche aussi les capacités graphiques de votre carte vidéo et de votre moniteur. Prudence!

-5- Windows 95 ou NT, DirectX 3.x+ et WinUAE sont indispensables.

Installation de Picasso96 :

-1- Téléchargez l'archive qui se trouve sur Aminet (ou sur un CD Aminet) dans le répertoire gfx/board/Picasso96.lha.

-2- Lancez WinUAE et le Workbench.

-3- Décompressez l'archive Picasso.lha sur disque ou en mémoire.

-4- Exécutez l'installation dans la langue de votre choix.

-5- Suivez les consignes d'installation sans changer les répertoires donnés par défaut. Si vous n'avez pas de disque Work:, indiquez ou créez un répertoire où ranger les compléments de Picasso96. L'installation vous fera remarquer qu'il n'a pas trouvé votre carte video. C'est normal. Poursuivez la procédure comme si de rien n'était. Il vous demandera aussi de choisir votre type de carte. Choississez n'importe laquelle.

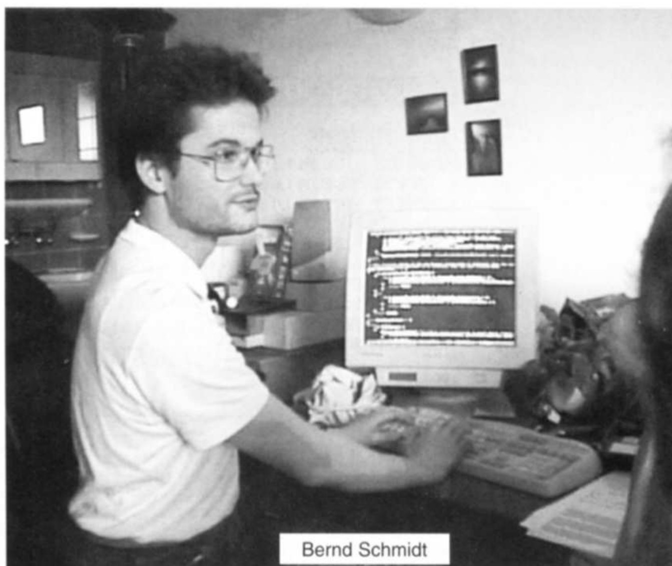
-6- Voilà! C'est fini pour le moment. Quittez WinUAE (ALT-F4).

Installation de l'émulateur Picasso96 :

-1- Allez tout d'abord sur le site de l'auteur et téléchargez la derniere version de l'émulation Picasso96 (ex. : uae18.zip = WinUAE release 13 Beta 9).

-2- Décompressez les fichiers de l'archive sans conserver les chemins originaux (amiga\dh0\...), car ils n'existent certainement pas sur votre disque. Vous devez alors obtenir 5 fichiers (d'après uae18.zip) : readme.txt, uae.exe, uaegfx, uaegfx.info et uaegfx.card.

-3- Renommez readme.txt en read96.txt et copiez le avec uae.exe là où se trouve votre installation de WinUAE, dans le même répertoire que uae020.exe. Pendant que vous l'avez sous la main, lisez donc read96.txt si l'anglais ne vous rebute pas trop.


Bernd Schmidt

-4- Déplacez tous les fichiers qui se trouvent dans devs/monitors vers storage/monitors.

-5- Copiez uaegfx et uaegfx.info dans devs/monitors.

-6- Copiez uaegfx.card vers libs/picasso96.

-7- Si vous avez un fichier uae.rc dans votre installation WinUAE, renommez-le!

-8- Lancez maintenant uae.exe. Une interface graphique s'offre alors à vous.

-9- Maintenant que vous êtes des pros de WinUAE et de son paramétrage, je vous laisse configurer cette nouvelle version à votre goût. Pensez à donner un nom à votre configuration et sauvez-la. Très important : Pensez à activer l'option r/w (read/write, lire/ecrire) des partitions sur lesquelles vous souhaitez écrire. Par défaut, toutes les partitions autres que la première sont en lecture seule.

-10- Cliquez maintenant sur [OK] et WinUAE se lance alors.

-11- Sous le WB, allez dans prefs et double-cliquez sur ScreenMode et miracle, vous avez de nouveaux modes vidéo débutant par uaegfx.

-12- Choisissez-en un pas trop gourmand (640x480 8Bits), sauvegardez-le et rebootez votre Amiga par CTRL+Insert+Home.

-13- Vous devez maintenant obtenir votre WB en résolution Picasso (le curseur est maintenant en haute résolution!).

Si ça ne marche pas :

-1- Avez-vous bien suivi toutes les étapes?

-2- Vérifiez que tous les fichiers de l'archive Picasso96.lha sont bien en place. En cas de doute, réinstallez l'archive.

-3- Avec certaines configurations, vous ne devez pas avoir votre écran Win95 avec plus de 256 couleurs.

-4- Avez-vous bien renommé uae.rc ?

-5- Si vous n'arrivez plus à lancer le WB, cliquez sur le bouton droit de la souris lors du reboot. Ça vous remet alors en PAL basse résolution. Retournez dans Prefs et essayez un autre mode.

-6- Le curseur sous Win95 perturbe l'affichage de votre WB? Aucune solution connue à part attendre la prochaine version.

-7- Ça ne marche toujours pas ? Décrivez votre problème sur le newsgroup fr.comp.sys.amiga, il n'existe malheureusement pas de NG dédié à UAE. Si vous n'avez pas accès à ce NG, passez alors par http://www .deja-news.com/.

Fabrice Mansat



L'équipe UAE

Carnet d'adresses

Mathias Ortmann/WinUAE : http://www.informatik.tu-muenchen.de/~ortmann/uae/

WinUAE 0.6.9 aux USA : http://www.geocities.com/ Research-Triangle/1570/ w32uae06912.zip

WinUAE 0.6.9 en Allemagne : http://www.informatik.tu-muenchen. de/~ortmann/uae/ w32uae06912.zip

Msh : Fish 382 ou 327 ou bien http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet /misc/emu/msh-156.lha

Lha pour Amiga : http://ftp.uni-paderborn.de/aminet /dirs /aminet/util /arc/LhA_e138.run

Lha pour Ms-Dos : http://ftp.uni-paderborn.de/ aminet/dirs /aminet/util /arc/msdos-lha.exe

Unzip pour Amiga : http://ftp.uni-paderborn.de/ pub/aminet/util/arc/UnZip.lha

Zip pour Amiga : http://ftp.uni-paderborn.de /aminet/dirs /aminet/ util/arc/Zip.lha

WinZip 6.3 pour PC : http://www.winzip.com/

Pour découper et reconstituer vos fichiers sur Amiga : http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/util/misc/ JSplitV2_01.lha

Pour découper et reconstituer vos fichiers sur PC : http://ftp.uni-paderborn.de /pub/aminet/misc /emu/fsplit.zip

Affichage des fichiers AmigaGuide sous Windows : http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/winguide .lha

Rubrique dirigée par Thierry Lamblot
lamblot@club-internet.fr







Vidéo Numérique

Vos pages relatives à la Vidéo Numérique vont connaître une modification avec un recentrage autour de l'Amiga et avec moins de pages consacrées aux solutions PC. Cette rubrique est la vôtre, et pour cette raison, je souhaite connaître vos attentes.'Vous pouvez me faire part de vos souhaits, soit en écrivant à la revue, soit en m'adressant un mail. La page web relative à cette rubrique est en cours de construction. Vous y trouverez des informations concernant les solutions de montages Amiga et je souhaite qu'elle devienne un lieu d'échanges entre tous. Je vous en reparlerai prochainement. -TL

NEWS

Caméscopes

Samsung : le fabricant coréen devrait sortir un caméscope DV en début 1998. Capteur de 810 000 pixels, doublage audio, prise DV, prise RS 232, stabilisateur numérique, telles sont les principales caractéristiques pour ce modèle annoncé à un tarif voisin de 17000F.

Canon : une véritable petite bombe est en préparation chez Canon sous la forme d'un modèle DV tri-CCD de poing à optiques interchangeables: l' AJD200. Jugez plutôt : entrée et sortie DV, doublage son, enregistrement son en 12 et 16 bits... Le tarif annoncé se situe aux alentours de 30000F pour une disponiblité prévue début 1998.

Montage virtuel

Digital Broadcaster Elite : la version 2,42 de Producer vient de sortir. Son développeur vient de recevoir une carte PPC et il est permis d'espérer le développement d'une version PPC de Producer.

Fast annonce **AVMaster Powerplay** une nouvelle configuration logicielle accompagnée d'une baisse de prix significative. Ainsi de nouveaux drivers Power Play permettent d'optimiser l'espace disque et les temps de calcul. Seule la compilation des titres et des effets est aujourd'hui nécessaire. Music Maker et le kit complet de logiciel de montage MediaStudioPro 5.0 d'Ulead System sont maintenant fournis avec l'AV Master pour 5800 H/HT. La version 1.1a de DV Master est arrivée offrant des nouveautés logicielles : DV Manager pour la gestion de prévisualisation, acquisition et relecture et aussi le Play list permettant la sélection et la relecture de fichiers AVI en s'affranchissant de la limite des 2Go. Plus d'effets spéciaux pour Video Machine avec la nouvelle version 3.00 de Boris Effects d'Artel Software pour Video Machine Studio.

Multimédia

Un petit bijou réalisé par Panasonic et décliné sous le sigle "CF-63. Il s'agit en fait du premier notebook intégrant un lecteur DVD-ROM / CD-ROM 20X permettant de diffuser de la vidéo plein écran (LCD et un son de qualité stéréo. Son écran offre une résolution de 1024 X 768 en 262 144 couleurs. Il est animé par un processeur Pentium 166 MMX, doté d'une architecture 32 bits PCI, de 32 MO de Ram extensible à 96 MO et d'un disque dur de 3,24 GO. Grâce à sa batterie Lithium Ion, il dispose d'une autonomie de 2 à 4 h30. Tarif annoncé : 39900 F/HT.

La carte Cinestar est une carte PCI de décompression MPEG-2 pour DVD vidéo réalisée par Pioneer en partenariat avec Quadrant. Cette carte est compatible avec les lecteurs de marque Pioneer, Sony, Hitachi, Panasonic, Toshiba et Samsung et commercialisée aux alentours de 3000 F.

Bibliographie

Un livre très technique mais qui répondra aux attentes des amateurs de technique vidéo : "Les secrets de l'image vidéo"" écrit par Philippe Bellaïche et édité par Sonovision et Eyrolles. 300 pages pour 206 F.

Avis de recherche bis

Afin de réaliser l'article le plus complet possible sur l'utilisation d'un PAR Amiga je recherche des utilisateurs de PAR pour échange d'informations (utilisation avec Amiga seul ou utilisation conjointe avec PC). Ecrire à la revue ou envoyer mail à <lamblot@club-internet.fr>

LightWave par le Net

Comp.graphics.apps.lightwave

*Kevin Elders est furieux et accuse NewTek de tromper ses clients en ne tenant pas ses engagements avec en particulier l'abandon du Flyer et du développement sur Amiga. Il appelle au boycott en indiquant aux utilisateurs PC et Mac de LightWave qu'ils ne sont pas forcément mieux lotis. Un ex-utilisateur Amiga lui répond de façon fort déplaisante en expliquant que la roue avait tourné et que NewTek suivait les orientations du marché. Plusieurs ex-Amigaïstes interviennent pour expliquer que s'ils ont upgradé vers des versions sous W95 et NT ce n'était que pour la vitesse et qu'ils haïssent ces systèmes d'exploitation. Il s'en est suivi une liste interminable de messages contradictoires relatif à notre Amiga et son avenir. Certains sont même assez vindicatifs et semblent témoigner d'une crainte d'un retour de l'Amiga. NewTek pourtant bien présent en général et sans doute embarrassé parait bien silencieux sur le sujet et ne semble pas pressé de se prononcer sur l'avenir du développement sur Amiga.

(Ed: NewTek a enfin rassuré les Amigaïstes (voir encadré)

NewTek: Nous restons engagés dans la technologie Amiga

Message de Dwight Parscale, Président et CEO de Newtek:

Je suis heureux de voir que votre passion pour Newtek ainsi que pour nos produits est toujours grande. Pourtant, je pense qu'un certain nombre de fausses idées sont en train de germer. Je vous adresse donc ce message afin que vous ayez un aperçu clair de la situation de Newtek.

Lors de la Newtek Expo du mois dernier, un communiqué a été fait [..] expliquant que le développement de Newtek pour l'Amiga était "en attente". Newtek développe des solutions vidéo et l'Amiga a été, ces dix dernières années, l'ordinateur le plus adéquat pour ce type de développement. Maintenant que l'Amiga est entre les mains de Gateway 2000, nous réfléchissons à notre prochain pas. Gateway nous donne le potentiel pour que nous poursuivions un certain nombre de voies de développement dont certaines sont évidentes et d'autres moins. Je suis actuellement en pourparlers avec les gens de Gateway sur un accord. Parmi les premiers pas faits par Gateway, il y a la cession de licence à Quikpak. Nous avons appuyé cette collaboration et nous sommes heureux de voir que les utilisateurs Amiga pourront être approvisionnés en équipements, en pièces détachées et qu'un service après vente leur sera proposé.

L'engagement de Newtek envers ses clients a toujours été de leur proposer les outils les plus puissants à un prix raisonnable. [...] L'équipe du support technique a été multipliée par deux et plus de la moitié du staff s'est concentrée sur le Toaster et le Flyer. De plus, nous avons de nombreux développeurs Amiga travaillant sur des développements futurs.

Une autre facette de l'engagement de Newtek est l'aide continue aux développements extérieurs. [...] Nous encourageons cette forme de soutien et espérons voir encore plus de développements pour le Toaster et le Flyer, ainsi que pour Lightwave.

Nous restons engagés dans la technologie Amiga et sommes persuadés que l'avenir nous réserve de grandes choses. Nous n'avons jamais cessé de croire et de soutenir l'Amiga, nos utilisateurs ou le talent créatif qui trouve les voies pour utiliser ou améliorer nos technologies.[...]

SONY DCR TRV7E sur le terrain

Le constructeur nippon nous a dévoilé avant l'été un appareil DV à large écran LCD, premier caméscope avec viseur couleur de forme "standard" et objectif f=4,0 à 40 mm (38 à 380 mm en conversion photo) respectant la norme maintenant bien installée, le Digital Vidéo.

Découverte du maniement et déjà...

La première des choses à faire a été de charger rapidement la batterie au lithium afin de placer celle-ci juste sous le viseur, de façon à ouvrir le large écran LCD qui "mange" tout le côté gauche de l'appareil. Ce dernier, actionné dès son ouverture, laisse apparaître une belle et grande image. Pas étonnant lorsque celui ci est donné pour avoir 4 pouces de diagonale, c'est à dire 80.7 x 58.9 mm en matrice active délivrant 112086 pixels.

Cet écran est secondé par un viseur "timbre poste" couleur qui a tout de même le mérite d'être là puisqu'il va se révéler être d'une importance capitale lorsque vous voudrez vraiment faire le point sur un sujet difficile. Manque de bol, Sony ne déroge pas à ses habitudes car il manque comme souvent une bague manuelle de mise au point, mais pour une fois, le constructeur a essayé de faire un effort dans son erzats de "remplacement" en ayant placé une molette sans fin...bon...qui vous sort du pétrin sans trop de dommages...

La prise en main est des plus classiques, la main droite se glisse dans la poignée rehaussée d'une sangle fort importante que vous placerez à votre main. Celle ci bien reserrée reposera votre poignet qui sera mis à rude épreuve. Le caméscope sans être trop lourd se fait sentir au bout d'un moment puisqu'il pèse quasiment un kilo une fois prêt à l'emploi. Le pouce vient se placer sur le bouton cranté qui permet de se placer en mode caméra, caméscope, ou bien en mode photo. Les lecteurs auront lu dans le numéro 100 ma façon de penser quant à ce mode là :-(

Juste de l'autre côté de la batterie, vient se placer en vertical l'exposition que vous pouvez régler et débrayer. C'est tant mieux !

Des programmes et des effets

Maintenant classiques, ces modes d'exposition pré-réglés peuvent venir en aide sans problème à des caméscopeurs qui voudraient s'en remettre à leurs machines sans se soucier de la partie technique. Exemples: mode sports, vitesse d'obturation rapide jusqu'au 1/4000 ème, mode crépuscule, basse vitesse. La plus basse vitesse est à 1/50 ème pour du 3 lux. Les effets vont du ton pastel donné à vos images au mode 16/9 ème, l'image peut être étirée verticalement ou horizontalement, etc... Le système de réglage des modes est simplement parfait. Quant au changement des réglages de mode, il suffit d'appuyer sur le bouton "menu"; apparaît une suite de lignes que l'on fait défiler par la molette, et on active ou l'on désactive une fonction (exemple: **steadyshot:on/off**) on appuyant simplement sur ladite molette. Manipuler les fonctions de ce caméscope par ce moyen se révèle être une complète réussite! La qualité sans faille de l'image est à la hauteur de ce que l'on peut attendre du format digital. Rien à dire de ce côté là. Passons outre un système sommaire de titrage rappelant par certains côtés celui d'une vieille CCD V100 dont on voudra bien se servir si on ne peut vraiment pas faire autrement...

Caméscope au poing, bien, mais...

Le viseur "extra large" a été testé dans des conditions extrêmes par un fort soleil. Hormis quelques cas où relire une séquence s'est révélé être un tantinet délicat, cet écran mérite un "accessit" pour son bon comportement. Pour peu que vous ne soyiez trop exigeant, cadrer avec l'aide de l'autofocus donnera de bons résultats, mais on a vite fait de mettre l'articulation qui tient l'appareil à rude épreuve. Ce caméscope aurait vraiment gagné à recevoir une poignée que l'on puisse faire pivoter en fonction du mode de cadrage choisi, car on se prend au jeu très vite... et c'est parfait de vouloir changer et jouer des plongées, contre plongées en tout genre



A ce sujet, un autre manque se fait sentir, autre prolongement de la poignée pivotante...et donc manquante, le rajout d'un petit bouton d'enregistrement au bout et en dessous de l'objectif, car vous vous prendrez vite à tenir l'appareil posé sur votre main, le pouce maintenant la sangle de la poignée afin de stabiliser le tout, position nettement plus agréable que la préhension normale. Pour la relecture, un judicieux système caché sous le bouton du zoom apparaît et l'on retrouve les habituelles touches d'un magnétoscope standard: pas d'avance image-par-image sans passer par l'usage de la télécommande, accessoire que l'on a souvent tendance à laisser derechef dans le carton !

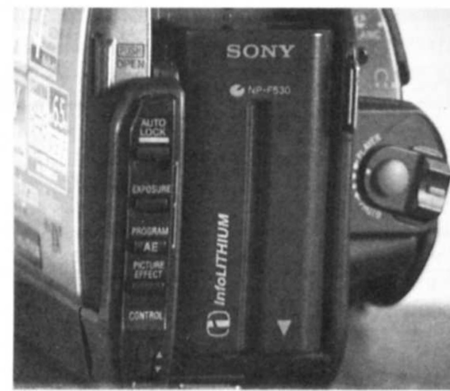
Pour conclure, Sony est le premier à concevoir un outil DV en configuration d'un caméscope standard de poing, avec les avantages et les inconvénients que cette forme peut apporter. Les amateurs en apprécieront l'écran de contrôle large ainsi que le menu des plus intuitifs grâce à l'emploi fort pratique d'une molette crantée pilotant la plupart des diverses possibilités. D'autres constructeurs devraient d'ailleurs en prendre de la graine ;-)

Le reproche est en rapport avec la prise de main de tous les Handycams, qui a tôt fait de fatiguer le poignet dès lors que l'on se sert du caméscope durant un temps prolongé, et il manque à ce sujet un bouton d'enregistrement rajouté et déporté à l'extrémité au bas de l'appareil, que l'index placé naturellement dans le prolongement du caméscope pourrait piloter à loisir quand vous pratiquez une contre plongée par exemple... A méditer !

Olivier Debats
olivier.debats@hol.fr







COURRIER DES LECTEURS

par Alain Bourgery



Fatigué...

Comme vous pourrez le constater, ce courrier du n°107 est quelque peu allégé. Je viens de me rendre compte que l'utilisation d'un PC pour se connecter à l'internet n'est pas la solution la plus pratique, surtout quand votre MoDem se met à vous jouer des tours... Enfin, tout semble revenu dans l'ordre, voici les quelques courriers traités...

Amiga aussi

Bonsoir à toute l'équipe d'Amiga News...

Je vous envoie ce mail pour vous signaler la création de la page Web de la très sympathique association H2O (www.mygale.org/10/hdeuxo). Cette association loi 1901 créée par des étudiants en architecture de Grenoble, passionnés de Mac, offre des formations variées à prix réduit ainsi qu'un support technique aux débutants et tout conseil utile pour les plates-formes Mac et PC. Je souhaite signaler qu'ils m'ont offert l'opportunité de parler de l'Amiga, avec une petite rubrique news sans prétention pour montrer aux fans de tonton Bilou que l'Amiga n'est pas fini. En somme, tout ce qui peut concerner l'Amiga n'est pas pour leur déplaire. Voilà, donc s'il était possible de leur accorder 2 lignes dans le prochain Amiga News, en précisant que tous les utilisateurs d'Amiga, de Mac, ou même de PCs peuvent leur adresser toute proposition. Ils se sont montrés très ouverts, notamment à notre cher Amiga. D'avance merci ! Bonne continuation à tous.

Alexandre Kairouannais
alex.keel@hol.fr

AB : Un peu plus que deux lignes, quand même, car les associations aussi ouvertes se font rares et méritent qu'on les soutienne, au moins moralement.

Venez, et amenez vos femmes...

Salut ANews,

En regardant sur le net j'ai découvert un site web, http://www.mcmedia.com.au/amigaicq. Ce site propose d'adapter l'excellent logiciel ICQ sur notre plateforme Amiga. Ils montrent un exemple du logiciel et une future adaptation sur nos machines. Pour plus de renseignements, allez sur le site nommé plus haut ou laissez sur le site votre adresse pour montrer que vous êtes intéressés aussi. Si nous somme assez nombreux à le demander, ça va se faire. Ca ferait avancer l'Amiga parce qu'à part amirc, on n'en a pas d'autre similaire.

Mulder
rviaene@nordnet.fr

J'ai gravé

Gravure sur Amiga, 100% de réussite.

Matériel : Amiga 1200 commodore, carte accélératrice 68030 +copro MTEC, carte SCSI MTEC, disques durs IDE 850Mo + 1.7Go, graveur HP SureStore 6020 (SCSI), lecteur CD-ROM Plextor 12/20 (SCSI), logiciel MakeCD V2.5.

MakeCD est super comme programme

Jean-Yves POITOU
poitou@club-internet.fr

AB : Et voici une réponse (toujours aussi laconique...) à notre sondage 'réussissez-vous à graver sur Amiga sans problème ?' qui contredit un peu l'opinion développée en page 14 de notre n°106...

Laconique...

Quels sont les newsgroups Amiga ?
le_gurun@iu-vannes.fr

AB : Laissons parler, de façon tout aussi laconique, l'experte en ce domaine, j'ai nommé Corinne Villemin Gacon:

alt.bbs.amiga.cnet CNet Amiga Pro BBS Support/ Discussion
alt.sources.amiga Technically-oriented Amiga PC sources.
alt.sys.amiga.demos Code and talk to show off the Amiga.
alt.sys.amiga.uucp AmigaUUCP.
alt.sys.amiga.uucp.patches Patches for AmigaUUCP.
bit.listserv.i-amiga Info-Amiga List.
comp.binaries.amiga Encoded public domain programs in binary. (Moderated)
comp.sources.amiga Source code-only postings for the Amiga. (Moderated)
comp.sys.amiga.advocacy Why an Amiga is better than XYZ.
comp.sys.amiga.announce Announcements about the Amiga. (Moderated)
comp.sys.amiga.applications Miscellaneous applications.
comp.sys.amiga.audio Music, MIDI, speech synthesis, other sounds.
comp.sys.amiga.cd32 Technical and computing talk for Commodore Amiga CD32.
comp.sys.amiga.datacomm Methods of getting bytes in and out.
comp.sys.amiga.emulations Various hardware & software emulators.
comp.sys.amiga.games Discussion of games for the Commodore Amiga.
comp.sys.amiga.graphics Charts, graphs, pictures, etc.
comp.sys.amiga.hardware Amiga computer hardware, Q&A, reviews, etc.
comp.sys.amiga.introduction Group for newcomers to Amigas.
comp.sys.amiga.marketplace Where to find it, prices, etc.
comp.sys.amiga.misc Discussions not falling in another Amiga group.
comp.sys.amiga.multimedia Animations, video, & multimedia.
comp.sys.amiga.networking Amiga networking software/hardware.
comp.sys.amiga.programmer Developers & hobbyists discuss code.
comp.sys.amiga.reviews Reviews of Amiga software, hardware. (Moderated)
comp.sys.amiga.uucp Amiga UUCP packages.
comp.unix.amiga Minix, SYSV4 and other *nix on an Amiga.
de.comp.sys.amiga.advocacy Diskussionen ueber die Zukunft des Amiga.
de.comp.sys.amiga.archive Listen und Ankuendigungen von ftp- und Mailservern.
de.comp.sys.amiga.comm Kommunikation unter Zuhilfenahme von Amiga-Computern.
de.comp.sys.amiga.misc Allgemeine Themen zum Commodore Amiga.
de.comp.sys.amiga.tech Programmierung und Hardware des Amigas.
de.comp.sys.amiga.unix Unix auf dem Amiga.
fr.comp.sys.amiga Machines de la gamme Amiga.

Je tiens aussi à ajouter que Frédéric Calendini, dans sa rubrique NiouzNet, donne non seulement des noms de newsgroups, mais des descriptions de ce qu'on y trouve.

Dur en exil

Salut Anews

Je voudrai savoir s'il est possible de connecter un disque dur Amiga dans un Pécé, sous Unix ?

Linel Bibre
vibre@club-internet.fr

AB : La possibilité de le connecter physiquement, oui à 99% (restons prudent), par contre, la possibilité de lire les pistes formatées POUR Amiga (et par Amiga), c'est encore du domaine de l'expérimental. D'après Bernd Schmidt et Mathias Ortmann (ortmann@informatik.tu-muenchen.de), LINUX est capable de lire l'Amiga File System lorsque son noyau est compilé avec l'option 'experimental drivers'. Pour ce qui est de Windows, il ne reconnaît rien d'autre que ses deux systèmes (FAT16 et FAT32), mais je pense que CrossDos ne connaît que le FAT16, utilisez-le donc si vous voulez être tranquille.

Je veux les voir ailleurs...

J'ai créé de nombreux fichiers d'images au format GIF sur Amiga et j'aimerais pouvoir les transférer sur PC. Je me heurte au problème de l'incompatibilité des disquettes. Y aurait-il un endroit où je pourrais m'adresser pour réaliser ce transfert ?

AB : Denis Bucher suggère plusieurs solutions :

- utiliser CrossDOS (livré dès le WorkBench 2.1) pour écrire sur disquettes PC avec un Amiga,

- utiliser un lecteur ZIP (IOMega) toujours avec CrossDOS,

- les mettre sur l'internet avec un Amiga, et les reprendre avec un PC,

- relier l'Amiga et le PC et transférer par port série (null modem câble), parallèle, Ethernet ou autre...

Je précise que cette dernière solution est utilisée par Link-It (testé dans le n°88, page 20), un programme permettant de relier PC et Amiga, ainsi que Siamese (testé dans les n°92, page 35 et 94, page 14), une solution hard à base de PC et d'Amiga utilisant une connexion par port séries ou ethernet.

Si vous avez un peu de temps libre, n'hésitez pas à lire l'excellent article de François-Xavier Peyrin, Les échanges de fichiers (n°85 page 28).

Je profite de cette réponse pour donner un truc à ceux qui veulent créer des fichiers images de leurs disquettes Amiga pour utiliser sur U.A.E. (voir articles dans le n°93, page 28 et 105, page 16): la liaison série fonctionne bien, mais vous pouvez aussi utiliser TransDisk avec la redirection vers un fichier... sur une disquette PC (d'accord, à condition d'avoir un lecteur 1,76Mo et CrossDOS installé).

Compte rendu

Extrait de l'exposé de Petro Tyschtschenko lors du Midwest Amiga Exposition



Mesdames et Messieurs, chers Amigars,

Vous vous souvenez peut-être que le 18 mai 97, Jim Taylor, Président au niveau mondial du Marketing Global de Gateway 2000, a souligné à Londres que Gateway 2000 n'a pas acheté l'Amiga pour le rendre plus petit. Gateway 2000 veut que l'Amiga grandisse.

AMIGA International Inc. a effectivement enregistré une croissance. Nous avons crée AMIGA International Inc. à Langen sous ma direction et nous sommes responsables des Ventes et Marketing au niveau mondial.

Nous sommes sept personnes en tout en Allemagne. Nous avons énormément de succès dans la vente des produits existants, dans le monde entier. En plus de l'Europe, nous avons beaucoup de progrès à faire dans la vente aux Indes et à l'Australie. Cependant, les ventes en Amérique du Nord sont également en hausse.

Parmi les bonnes nouvelles, le Magic Pack pour les Amiga 1200, qui était proposé jusqu'à maintenant en version PAL, sera disponible en version NTSC pour le marché nord américain début décembre 97. Nous avons également baissé les prix de façon drastique afin de mettre en place le marché pour nos produits à venir et pour trouver de nouveaux clients [...].

Nous avons négocié avec Quikpak un accord de licence, signé il y a quelques jours. Nous avons crée Amiga Inc. qui s'occupera de R&D de nouveaux produits Amiga, ou se trouve Jeff Schindler (Directeur Général), Darreck Lisle (Relations Extérieures), Marylin Flint (Directeur des Opérations), Joe Torre (Ingénieur), Kelly Newby (Comptable).

Revenons-en à AMIGA International. Les directives Marketing et Ventes au niveau mondial sont les suivantes:

* aider la communauté Amiga existante,

* pousser la technologie Amiga existante vers l'avant grâce à une vaste politique de licences,

* aider au développement de nouveaux produits basés sur des standards ouverts et destinés à l'informatique grand public et le marché vidéo/graphisme.

Depuis mars 97, j'ai rendu visite et soutenu, dans le monde entier, les manifestations autour de l'Amiga pour garder notre communauté en vie. En Europe, j'ai assisté aux conventions suivantes:

- Heilbronn/Allemagne, Amiga User Meeting avec Bradach de Gateway 2000
- Trier/Allemagne, Convention appelée "Magic Days"
- Stockholm/Suède, Amitech 97
- Hammersmith/Angleterre, World of Amiga
- Warsaw/Pologne, Gambleriada 97 et l'Intel Outside Party
- Atlanta/USA, User Group convention
- Dakota Dunes/USA, First constitutional meeting
- Saarbrücken/Allemagne, User Group convention
- Hof/Allemagne, User Group convention
- Empoli/Italie, Pianeta Amiga
- Bombay/Inde, Scat 97
- Australie, Amiga Gathering
- Et aujourd'hui, ici à Port Columbus pour l'Amicon.

AMIGA International a accordé un grand nombre de licences aux sociétés suivantes:

- pour l'A1200 à : Micronik (Allemagne)
- pour l'A4000 à : Nova Sector (USA)
- pour l'AmigaOS 3.1 à: Hut (USA), Power Computing (Angleterre), Vesalia Computer (Allemagne)
- pour les logiciels à : Epic Marketing (Angleterre), Image 3.1 KS Rom Cloanto (Italie), Amiga forever
- pour les produits parallèles (p. e. des t-shirts) à : Vidamus (Suède), Robert Hamilton (USA), Triple A (France), Logica (Italie), Randomize (Canada), Amiga Plus (Allemagne)
- pour de nouveaux matériels basés sur l'AmigaOS 3.1 à : Index (Angleterre), Access DCE GmbH (Allemagne), Quikpak (USA)
- pour la distribution de pièces détachées à : Paxtron (USA)

D'autres contrats de licences sont en vue:

- Pour l'A1200 : Elbox (Pologne), Intrinsic (Angleterre), Professional Support Service (South Africa)
- De nouveaux matériels basés sur l'AmigaOS 3.1 : REC (USA) China/ Europe, avec leur produit Wonder TV

Je pense qu'il est très important que nous recherchions une plate-forme Amiga ouverte, utilisant des composants standards pour réduire les coûts de production, pour accélérer son développement et rendre sa mise à jour plus simple. C'est le but que je vais essayer d'atteindre.

(traduction par Diego Fernandez-Bravo)

CLUBS - CLUBS - CLUBS - CLUBS

06 Amigazur Club, 33 rue Joseph Flory 0615020 rue Contant, Cannes la Bocca, tél 93 90 84 51, tél 94 53 72 88
08 Amiga Club Ardennais 30 chemin des Romains 08200 Sedan 03 24 27 03 42
10 Club Informatique F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cédex 25 82 58 34
13 VAV Video 165 rue Breteuil 13006 Marseille Tél: 91 53 10 10
13 Frontieres Informatique 52 rue d'Italie 13006 Marseille tél 91 42 83 07
17 Club Oleron Informatique, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
17 le 4A - Mr Georget Stéphane La Rivière 17210 Chepnlers
18 KLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cédex Tél 48 65 14 56, Fax 48 24 83 75
22 microtel club, Comité d'Animation de Robien, Place de Robien, 22000 St Brieuc
26 CLUB Informatique de Montélimar, 29 Boulevard du Général de Gaulle (impasse Teste) , 26200 Montelimar, tél 04.75.53.01.48. email: cim.club@infonie.fr. Ouvert tous les samedi de 14h00 à 19h00.
30 Association Micro Quest - Amiga de Nîmes, 20 Rue Anaîs, 30230 Rodilhan - Tel: 06 07 27 59 49 - Tel/RTC: 04 66 20 47 82 - Email: Club,amiga30@hol.fr
31 Club Amiga St-Orens, réunion tous les jeudi soir à partir de 20h. Pour tous complément d'informations contact par minitel où modem tél 61 39 11 47- 7j/7 - 24h/24.
31 Alliance Micros, réunion tous les premier samedi du mois à 14h, Contacter Yves Labre, 2C rue Charles Beaudelaire 31270 Cugnaux, tél 61 92 30 70
33 BUGSS user group Bordelais La Maison des Associations, 19 rue Pierre Whiehn, 33600 Pessac. FAX 05 56 46 36 49.
33 Club CIFL (Club Informatique Familiale et de Loisir), Pour tout renseignement: Mme Dubaquier Marie-Suzette 58 Av de la Libération 33380 Mios Tél 56 26 42 75.
35 Rennes Amiga Club, BP 1832, 35018 Rennes Cedex 7. Tél 99 79 27 78,
Email rac@cybera.anet.fr
35 Club ALI (association Lécousse Informatique). Ecole Montaubert, 14 rue de la Dussetière, 35133 Léousse. Tél 99 99 52 81
37 Pixel Art 4 avenue du Général de Gaulle 37000 Tours
38 Club Apogee BP 6 38620 Montferrat. Tél 76 32 38 41 S Parenton
38 Espace Info MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74 53 21 97
38 International Amiganetwork Club c/o AN DER BENDE Le quai Jacques M. 38160 ST. Antoine l'Abbaye. Tél et fax: 04 76 36 44 28 Extention 1024 - 3615 INFODEX code IANC
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58 06 25 24
45 Club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tél 38 52 97 39. Sammy@hol.fr
54 Association MANOR Loi 1901. Contact: DIASIO Joseph, Quartier Mermoz, BT-D2 1èr étage, 54240 Jooeuf.
57 Alpha Club Informatique Sarrgue mines Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87 95 25 03
59 Association Micro Loisir, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul Tél 20 04 40 49
59 Ordileers Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tél 20 82 95 36 (sam 14h-18h, dim 10h-12h)
60 Atacom Picardie 44 rue du 1er Septembre D-60290 Cauffry - France tél 44 69 28 97.
62 Club Informatique CORTEX, ouvert tous les samedi de 14h à 18h. 4 rue Mallet Stevens, BP 653, 62228 Calais.
64 Micro Informatique Club d'Anglet 59 52 34 03.
67 Club Micro-Loisir 2 rue Kleber 67300 Schiltigheim tél 03 88 62 90 43
67 Association AMIGrAff - Club informatique Amiga - 17, rue Erckmann Chatrian 67400 Illkirch - Graffenstaden. Tel: 03.88.66.57.21
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 Interceptor 13 av J Jaurès 73000 Chambery
76 Esigelec, Club Amiga 1 rue du Maréchal Juin BP14 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tél 35-52-80-37
76 Guru Amiga Club du Havre (Gach), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tél 35 48 37 12.
76 C.V.I Club Vidéo Iformatique 3 rue Michel Yvon - 76600 - Le Havre - Tél 35.22.86.94
77 Microtel Club, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60 68 67 83
77 Infelec Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
78 Corsaire Production. Association spécialisée dans la technique et la recherche en vidéo et informatique. Contact (joindre 1 timbre) Corsaire Production, 71 rue des Perrons, 78130 Les Mureaux. Tél & Fax: 01.30.91.40.34. http://www.perso.hol.fr/~corsaire E-mail: corsaire@hol.fr
81 Microtel-Club d'Albi 1 Av du général Hoche 81013 Albi CEDEX
92 Amiga 1000 Defenders 47 Av G Peri, 92500 Rueil Malmaison
92 Simon Informatique. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex
93 Microtel Club Gagny, CMCL 21 av. des Verveines, 93220 Gagny. Tél 43.88.08.30
93 Club France Micro, BP 55 93390 Clichy S/bois Cédex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 chausée de wavre. B-1160 Bruxelles. Tél INFO ++(32.2) 6.72.36.65 EXT 0256 - 3615 INFODEX (code) CEA
7500 Club P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064 45 83 18, section de Mons 065 34 89 27
Amiga Belgian Club (ABC) 067/33.11.1 (Soignies & sa région) 06/28.57.70 (Ath & sa région)

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8
Club Amiga du Quebec, 5430 15e avenue , Montréal, QUEBEC CANADA. Web: http://www.moebius.qc.ca/CAQ, BBS : CONTACT PLUS (514) 684-7500, ou Pheonix BBS (514) 338-3798. Réunion tout les seconds jeudi de chaque mois de 19h a 20h au centre communautaire de Monkland.
Club Amiga de Quebec, 2580 Robert-Giffard, Beauport, Québec, (Canada) G1E 4H2. Web: www.total.net/~nimdchenier/claq/ Tél: Jocelyn Desroches (418) 622-1837. Réunions aux trois semaines, le samedi 13h30 à Télécom 9 au 150 René-Lévesque Est, Québec.

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, Sections Lausanne, Monthey, Jura. Adresse: Amiga Multitask Force, CP 297, Bergières, CH-Lausanne 22. Page WEB: http://www.mcnet.ch/amiga
1205 International Computer club Genève - Michel Matthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1219 Club Informatique du Lignon Amiga/Mac. 51, rte du Bois des frères, tél 022 970 02 66, BBS 022 970 02 61
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

ESPAGNE

Club de Usuarios de Amiga de Zaragoza - Apdo. 246, 50080, Zaragoza. E-mail: cuaz@arrakis.es

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 100FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Genève.

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 11 numéros...........360 F
Pour l'étranger (tous pays sauf Japon 33F de port par numéro).............365F (Avion 495F), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement.
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie. Les numéros précédents sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1 à 10 numéros, 15F par numéro; 11 à 20 numéros, 14F par numéro; 21 à 30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus, 12F par numéro. **(Ajouter participation timbre: 15F pour la France métropolitaine et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés**).

Oui, je m'abonne pour 11 numéros **à partir du numéro........**
(Délai d'enregistrement environ trois semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro. Délai de livraison environ 3 à 10 jours après les kiosques, sauf à l'étranger!)

Nom...Prénom....................................

Adresse..

....

Bon à découper ou à photocopier et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News à : **News Edition, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pourrez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date | | | | |

Date................................. **Signature..............................**

Les petites annonces sont payantes sauf pour les abonnés. Elles doivent nous parvenir avant le 12 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse: AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse accompagné de votre règlement par cheque ou carte bancaire à l'ordre de AmigaNews. Tarif 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire. Envoi par FAX possible au 05 61 47 25 69.

Amimag, le FANZINE Amiga est dispo ! News, Tests, Dossiers, Internet... Toute l'actualité Amiga est dans le zine numéro un ! N'hésitez plus, venez rejoindre les lecteurs satisfaits du Mag'Belge- Pour en savoir plus, écrivez-nous à: AMIMAG, 13 rue de la Soierie, Bte 6, 1190 Bruxelles BELGIQUE.

CHERCHE:

Contacts A1200/4000 CDRom - nombreuses possibilités - Bernard VANHAECKE 02140 LANDOUZY LA VILLE - Tél: 03 23 98 43 21.

VENDS:

Carte Processeur A3640 ver3.1 6840 à 25 mhz Amiga technologie: 700 F - VIDI 24 RT Digitaliseur video temps réel couleur: 700 F - Tél: Olivier au 06 85 24 04 17 (Sud de la France Marseille/Aix).

Pour A 2000 B: carte GVP COMBO 322 (68030 à 25 mhz, contrôleur SCSI) équipée de 4 MO de RAM GVP et de la GURU ROM, V6: 1500 F - Carte GVP IMPACT Série II (contrôleur SCSI + ext mémoire) équipée de 2 MO de RAM GVP: 500 F (prix port compris et contre remboursement) Tél: 02 97 02 93 88 de 20h à 22h et week-end (dépt 56).

A1200 + RAM 4Mo + HD 80 Mo + câble peritel + 2 joysticks + câble HD 2'5-3'5 + Sampler DSS2 + Sampler AMAS (midi) + des tonnes de disks: 1200 F - FRED, Tél: 02 99 38 96 04 (rép) (dépt 35).

AMIGA 1200 Rom 3.1 en tour micronik infinitiv + alim PC 205 W + clavier Amiga 1200 infinitiv + Slot Zorro 2 + lecteurs DD + HD + CD ROM x 4: 3000 F - Tél: 02 43 82 01 48 ou Email: Sacha.Barroiller@wanadoo.fr (Dépt 72).

AMIGA 2000 B RamSwicht Automatique 1.3 et 3.1 - 2 lecteurs 3 Mo Carte accélératrice 68020 + Imprimante C-130-SK WB 3.0 + divers jeux et logiciels : 2000 F ferme - Tél: 01 43 97 19 20 (dépt 94).

A1200 + DD 80 Mo (pleins) + carte BLIZZARD IV + contrôleur SCSI II + Ecran multi-synchrone (en panne) + Modem + Imprimante + 100 D7 + Dungeon Master II + joy + revues: 2000 F à débattre - Tél: 05 61 15 64 38 (A. 20 h) (dépt 31).

Idéal pour Carte PPC: vds A3000 Desktop, 030' 25 mhz, Rom et WB 3.1, 8Mo Fast, 2Mo Ship, Buster 11, Lect Hd, DD 850Mo Quantum, Cybervision 64/3D, lecteur CD 4X externe SCSI, logiciels (originaux), Topolino + souris PC - le tout: 6000 F ou faire offre- Tél: 03 88 60 37 98 - 100721.157@compuserve.com (dépt 67).

Amiga 2000 avec rom 3.1, 2 lecteurs de D7, carte accélératrice PPS 040 à 28 Mhz, contrôleur SCSI, Disque SCSI de 250 Mo - Etat parfait: 2900 F - Carte 3640 révision 3.1 avec ventilo et 2 oscillos: 1000 F - ram Zip pour A3000 les 4 Mo: 350 F (8 Mo de dispo), carte Opal Vision: 650 F, logiciel Montage 24: 450 F - Thierry Tél: 03 24 54 72 44 après 18 h (dépt 08).

A1200+DD 120 Mo + 030/28 mhz/4 Mo + Moniteur 1083 S + squirell et Cdrom SCSI 4X + 2 joys + ww6 et dp4 + cds et jeux orig. + doc cédé: 3700 F - Tél: 04 93 58 96 02 le soir (dépt 06).

Imprimante CANON BJC-150 neuve: 650 F - Imprimante AMSTRAD DMP 2160: 200 F - Tél: 01 47 08 46 49 (demander Thierry) E-mail: desjardi@nantes.univ-paris13.fr (dépt 92).

Amiga 3000 dd 50Mo et 1 Go OS31 ram 10 Mo et 1 Go ram 10 Mo Carte VD 2001 installée, clavier souris, Moniteur Amiga 1084S et Philips CM8832 - Convertisseur YC/RVB Genloc SATV GST4O YC - Logiciels Scala 500, Dpaint4, Ppaint Imagine4 + divers utilitaires: 4000 F - Incrustateur multifonction SATV MSP 3400 Entrees/Sorties PAL YC RGBS Y, BY, RY: Faire offre - Tél: 01 39 54 38 32 (dépt 78).

Amiga 4000/030 2Mo ram, disque dur 270 mo, carte accélératrice GVPTurbo A4440 + 8mo, 2 lecteurs 3"1/2, syquest interne 44mo + 4 cartouches, carte scsi GVP série II, carte IV24 (genlock, digitaliseur, désentrelaceur, incrustateur RVB, entrée et sortie RVB et Y/C), écran commodore 1950 multiscan, souris + nombreux logiciels: Dpaint IV, brillance, Photogénic, Adpro, Cinemorph, Turboprint, vidéo backup, AsimCDFS, Adorage, Scala MM400, Vidéo director, DSS8+, Octamed, tuterial et nombreux jeux: l'ensemble 11 000 F - Tél: 05 59 31 82 91 (dépt 64).

Amiga 2000 DD 170Mo Ram 6Mo avec carte graphique/Digit/YC, VD2001, Moniteur 1084S, Trackball, Imprimante, Logiciels titrages: 2500 F à débattre - Tél: 01 30 55 59 64 (dépt 78).

Genlock VIDTECH Amiga S-VHS Composite Incrustation, volets titrage: 1800 F - Camescope CANON EX2 HI-8 objectif intergengable sortie entrer video Timecode: 15 200 F - Commutateur téléphonique Fax/Modem/Répondeur: 700 F - Fax SHARP FO276 Thermique Tél/Fax/Répondeur: 1600 F - Terminal numérique ABSAT sans abonnement Multisatelite: 1700 F - Tél: 03 81 95 37 63 (dépt 25).

A1200, WB 3,0: 1000 F, Port non compris - Tél: 04 50 71 60 93 (dépt 74).

Amiga2000b clavier, souris + GVP68030 /25Mhz /1 Mb Ram avec 3x 4Mb/60ns + extension à 2 Mb Chip + Rom1.3 et 2.1 avec switch + 2 Lecteur DD interne - Ensemble ou séparer, prix à débattre - Tél: 021/ 801 06 16 ou yvan@scopus.ch.

Amiga 500/600/1200/2000/4000: 250/300/600/ 1000/2000 F - Moniteurs mono: 250 F, 1083/84S: 500 F, 15": 600 F - Imprimante 1500C: 300F - carte Zeus 68040: 2000 F - Tandem IDE: 200 F - Boîtiers 1200T/4000T: 500/800 F - DD MTEC A500: 300 F - SD 1200: 300 F - DD 4,3 Go SCSI2 AV: 4000 F - Lecteur JAZ SCSI Ext: 2000 F - CD Plextor X8: 500 F - PIONEER DRU 12X: 700 F + frais de port - Tél: 03 82 33 56 59 Etienne (dépt 54).

A1200 + 1240 + 16 Mo Fast + HD 1,2 Go + CD X2 + CL AV - A 2000 + 1084S + BIG TOWER + Log LIGHTWAVE, IMAGINE etc + jeux - le tout: 5000 F - Tél: 03 80 92 24 86 (dépt 21).

Amiga 3000 Tower + ROM 3.1 + HD 540MB + Picassoll + CD-Rom + Busler11 + Moniteur Multi1960: 19 000 FB - Contrôleur SCSI+HD 1.8GB A2000/3000/4000: 12 000 FB - Scanner Sharp J300 + Cartes Série Asdg: 4 900 FB - Tél: 071/ 219022 (Hainaut).

Amiga 4000/30 + moniteur 1942, avec CD Rom Toshiba (x4) + Carte SCSI2 Oktagon - prix à débattre - Tél: 01 59 79 06 39 (dépt 75).

A1200 + carte accélératrice 68030/50 Mhz + DDE 420 Mo + 6 Mo de RAM + lecteurs disquettes externes x2 + nombreux jeux - Tél: 06 12 81 09 76 le soir (dépt 18).

4030 10m+hd 120m+cd rom+carte IO de GVP+scsi+dh80m+ecran+ digitaliseur video et audio nbx CD et disquettes, prix: 6500 F - Tél: 03 27 27 83 02 (dépt 59).

AMIGA 4000 Tour ATEO + Ram 50 Mo + Cyberstorm060 MKII à 64 Mhz + CyberVision64 4 Mo + Scandoubler + HD 2 x 1 Go Ode + CDROM 12x + Ide x 4 + GVP SCSI Serie II + GuruRom + ZIP 100 Mo (7 disques ZIP) + Docs - D7 et CDs + Internet sous Shapeshifter... Prix: 10 000 Frs - Vente séparée possible. Tél: 04.67.02.62.58 HB ou 04.67.40.45.61 DOM ou olvi@hol.fr Olivier (Dep.31).

DPs Aminet

Voici la nouvelle moisson de tests de DPs en provenance d'Aminet. Le CD Aminet numéro 21 est d'ailleurs sorti tout récemment, livré avec PersonalPaint 6.4: on vous en reparle le mois prochain. C'est une bouffée d'oxygène en tous cas, car depuis quelques temps, l'archive principale d'Aminet est perturbée après une double panne de disques durs. Quoiqu'il en soit, ce mois-ci nous avons remarqué MetalWEB, un éditeur HTML d'une conception franchement ambitieuse: tout orienté-objet et 'WYSIWYG'. Il inaugure assez bien l'ère PowerPC dans laquelle entre l'Amiga, qui nous fournira, espérons-le, des outils rapides, puissants et efficaces. Sinon, un nouveau logo orne cette rubrique, il entame peut-être une série de changements au sein des tests Aminet.

Les mises à jour

●***WILDFIRE v4.27 :*** support complet de Cybergraphics et nouveau format YAFA 15 et 24 bits. La version PPC vient de sortir, avec un gain annoncé d'environ 4 par rapport à la 060.

●***Digital Almanach v39.4 :*** est maintenant distribué en deux fichiers, données et programme, pour un total de plus de 6Mo. Cette nouvelle version est légèrement plus rapide et soulagée de quelques bugs.

●***Connect v2.0:*** Changement de GUI, passage sous MUI

●***ESCUtils :*** Quelques bugs enlevés.

●***Picasso 96 v1.29 :*** Quelques améliorations, ajout de la Retina Z3 et de la Cybervision64/3D

●***DOpus56Fr.lha :*** Catalogue français pour Magellan 5.65

●***AmiCDFS v2.39 :*** Optimisation de quelques routines et ajout d'une version 68060.

●***PC-Task v4.3 :*** Attention les yeux! Compatibilité avec Win95 (Et pourquoi pas NT), allocation mémoire jusqu'à 63Mo, émulation UniVBE (SVGA sous DOS). Amiga conseillé: 68080 à 300Mhz, 128Mo de RAM pour afficher un embryon d'O.S. Chacun son truc! Plaisanterie à part, on peut toujours dire que c'est possible! (Ed: une version PPC verra peut-être le jour, voir la rubrique NiouzNet).

●***AmigaNPI v1.2 :*** Apparu très récemment sur l'Aminet, ce programme permet de transférer des données entre un Amiga et un Newton d'Apple.

●***AmiDC :*** Voilà un programme très intéressant. Non testé par manque de matériel, il permet de connecter un appareil photo numérique KODAK DC20 & DC25 à un Amiga. Il offre la possibilité de récupérer les clichés, effacer la mémoire ou encore déclencher l'appareil photo par le port série.

LE DP DU MOIS/L'AMIGA, COPAIN DES ENFANTS

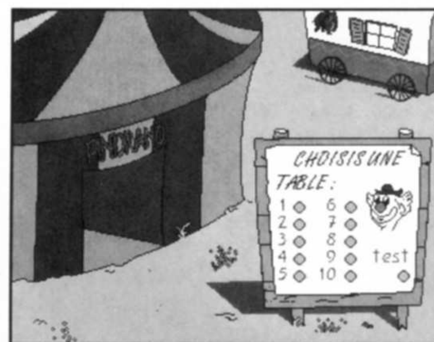
Pindrano#?

Dans la rubrique pré-ado, voici deux petits programmes réalisés par un instituteur français, dédiés aux enfants de 8 à 12 ans. Le premier, Pindrano, permet d'apprendre les tables de multiplication, et d'évaluer ses aptitudes en la matière: Il est possible de voir ses résultats sous forme d'histogrammes, et de constater les progrès réalisés. De plus, Palekol, le clown-présentateur, insistera lourdement sur les multiplications non sues. L'ensemble est distrayant et d'une prise en main très simple (Ed: mes enfants l'ont trouvé trop lourd, pas assez d'action pour eux!).

Le second, PindranoGeo permettra aux jeunes utilisateurs de savoir situer les principales villes de France. Les deux logiciels sont construits autour de la même interface graphique, basée sur les décors d'un cirque, les logiciels étant "assistés" par un clown présentateur. L'auteur annonce d'autres modules en préparation, et se propose d'en programmer à la demande.

+ Logiciels très "ciblé" et distrayant
- Les inconvénients inhérents à l'Amos.

Auteur : Régis Vincent
Shareware : 30 FF
Configuration : A600, A1200, A4000
Où: Misc/Edu/Pindrano#?.lha
Tailles: 171 et 151 ko



VOYEUR

WebCam 1.22

Internet n'a pas mis très longtemps pour proposer aux connectés de "voir" en direct ce qui se passe ailleurs. Du simple appareil photo ou de la caméra directement reliée au réseau, il y a de plus en plus de ces "Webcamera" (plusieurs centaines) sur la toile, couvrant beaucoup d'endroits différents dans le monde entier. La majorité de ces "Caméras" sont loin de prendre 25 images par seconde, on obtient souvent une nouvelle image toutes les 10-30 secondes.

L'intérêt de Webcam est de pouvoir voir ses images en se dispensant de lancer un browser Web. Une petite liste de caméras (25) est fournie par le programme. Son utilisation est plutôt simple : on peut choisir l'écran utilisé ainsi que sa taille et le nombre de couleurs. Pour se connecter, il suffit de cliquer sur le nom d'une caméra, pour en voir apparaître l'image au bout de quelques minutes. Webcam va chercher, de lui même, la prochaine nouvelle image disponible. Enfin, toutes les images peuvent-être sauvegardées sur le Ram Disk.

Evidemment, ce genre d'application est très gourmand en ressource de connexion, ce qui en rend l'utilisation dépendante de certaines circonstances comme l'encombrement du réseau, la vitesse du modem, le nombre de caméras où vous êtes connecté, et la connexion de la caméra (pour celles qui ne sont pas opérationnelles 24/24). Mieux vaut donc ne se connecter que sur une seule caméra et éviter d'accéder à d'autres ressources Internet simultanément. De toutes façons, lorsque Webcam n'a pas encore reçu la première image d'une caméra, il est impossible de fermer la fenêtre correspondante. C'est le seul gros défaut de Webcam, avec un choix des couleurs pas toujours très heureux à l'affichage des images.

+ Simplicité d'utilisation
- Très consommateur de ressources internet
- pas plus rapide que la consultation via le Web.

Auteur : Zap (Walter Productions)
Domaine Public
Configuration : AmigaOS 3.x, Classact 2.0, connexion Internet.
Où : comm/tcp/WebCam.lha
Taille : 43 Ko

Le complément

Je tiens à remercier Christophe BR Laurent Deneau François Gutherz, et Yohan Girard-Cheron qui ont participé aux tests de DP. Si vous connaissez un DP qui gagne être connu, si vous avez des commentaires faire sur la rubrique, n'hésitez pas à m contacter par Email (pwillano@hol.fr) ou écr vez au journal qui transmettra.

SAINT ASSIGN

RemAssign V2.0

La commande Assign de Saint Amigados permet à toutes ses ouailles de protéger et de s'adresser d'un seul coup d'un seul, à n'importe quel répertoire situé au fin fond de votre deuxième disque de 38 Go. De manière générale, l'assign est une espèce qui, comme les petits pains et les lapins, a la fâcheuse tendance de se multiplier à grande vitesse dans les Amiga ;-)

De temps en temps, le besoin de supprimer ponctuellement certaines assignations se fait sentir, il vous faut alors les annuler une par une. Heureusement, remassign est arrivé. RemAssign permet de libérer TOUS les assigns concernant un volume donné. RemAssign est très simple d'emploi : il se présente comme une commande Shell qui accepte comme argument le nom du disque à traiter, qu'il soit présent ou non (cas des disques extractibles ou des disquettes). Petit, rapide, efficace et DP, RemAssign est un programme comme on les aime.

+ Marche à la perfection.
Auteur : Marian Schedenig
FreeWare : ! :-)
Configuration : Tout Amiga (ne fonctionne pas sous UAE)
Ou : disk/misc/RemAssign.lha
Taille : 5 Ko

POUR DES OMBRES DOUCES FAÇON PHOTOSHOP

ShadowMaker

Ces temps-ci fleurissent sur les pages WEB des titrages ornés d'ombres douces. C'est un effet typique de Photoshop, mais sur Amiga, il n'y a rien qui permette d'obtenir facilement la même chose. Sauf...ShadowMaker qui reprend une image ILBM 256 couleurs, et met des ombres douces partout où il peut ! L'effet est bien géré (ça manque juste un peu d'antialias) et peut être de toute façon retouché dans un logiciel de dessin quelconque. L'interface est très simple: "Load Picture", "About" et "Quit".

Une Didone
Ombrée
& une Didone
pas ombrée.

+ C'est un bon début
+Sympa
Auteur: sCum
Freeware:Zou!
Configuration: AGA ou CyberGFX (ou EGS, ou Picasso, ou ...)
Où: Gfx/edit/SCM-SM11.lha

POUR EGAYER VOTRE WORKBENCH

WBLogo 1.0

WBLogo affiche n'importe quelle brosse-animée (de 4 à 256 couleurs) en fond de votre Workbench, c'est très gai et très rigolo, ça tourne en permanence. Les anims, qui sont au format GIF et proviennent de vos investigations sur le net, peuvent être converties à l'aide de Personnal Paint 7 qui les sauvera en animbrush. De même, rien ne vous empêche de créer vos propres animations à l'aide de votre soft préféré: "your imagination is the limit !". WBlogo est AnimWare: si vous envoyez votre animbrush, elle fera partie de la prochaine version de l'archive.

+ Un peu de gaieté dans ce monde de brutes.
- je ne vois pas.
Auteur : Gareth MURFIN
Animware : Configuration : OS2.0+
Où : Util/Boot/WBlogo.lha
Taille : 45 Ko

Comment se procurer ces DP

● BBS : L'ensemble des logiciels testés, peut être téléchargé du BBS Parisien GFX BBS au 01-48-26-75-89

●CD-Rom : Collection Aminet! (pour ceux qui ne le sauraient pas encore).

LE RETOUR DU SURVIVANT

AmosAGA

On croyait l'Amos enterré, et pourtant un embryon d'extension est tombé sur Aminet. Il s'agit d'un source standard qui, au moyen d'adressage direct du copper, affiche 256 couleurs, des sprites hard AGA, du texte, des blocs en couleurs, des copper-lists 24Bits ... L'auteur précise bien que cet ensemble d'astuces ne fait pas office de solution viable, mais préfigure plutôt la future version de sa bibliothèque AmosAGA. C'est une version alpha, utilisable à condition de connaître un minimum le hardware de l'Amiga. Le gros défaut, c'est que c'est de l'Amos, donc incompatible au possible avec toute carte graphique, et sans trop d'espoir de portage sur les futurs PowerPC. Enfin bon.

+ C'est un bon début
- C'est de l'Amos
Auteur: Kevin Picone
Freeware: pour l'instant.
Configuration: AGA
Où: Dev/Amos/AmosAGA.lha
Taille : 31Ko

SCROLLING TELE

GScroll v 2.11

Ce programme vous permettra de faire de belles présentations graphiques dans le style des génériques de film ou autre en mixant du texte, du graphisme et des effets de votre choix, le tout apparaissant sous la forme d'un défilement d'écran ("scrolling" pour les anglophiles). Pour cela, il faudra créer une image plus grande que l'écran (640x1700 par exemple) - sachant que la mémoire CHIP limite le nombre de couleurs. L'interface est des plus simples à utiliser: on choisit l'image et la vitesse de défilement d'écran. Le programme utilise les Datatypes, donc on peut charger tant de l'ILBM que du Gif, PNG ou autre JPEG.

+ Très simple d'utilisation.
- Consommation importante de mémoire CHIP.
Auteur : Giambattista Bloisi
MailWare : ;)
Configuration : OS3.0
Où:Gfx/show/gscroll.lha

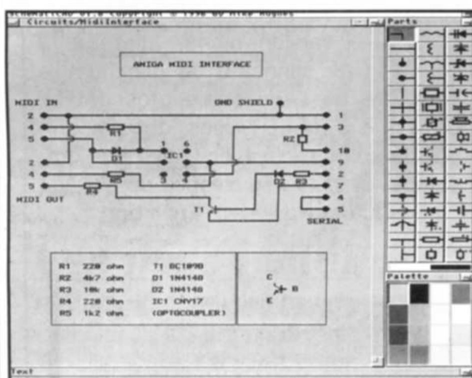
SCHEMAS ASSISTE PAR AMIGA

SchematiCAD 1.8

Les programmes de dessin assisté par ordinateur ne sont pas légion sur notre machine et l'on peut donc féliciter Mike Hughes, l'auteur de ce programme qui tire son épingle du jeu. SchematiCad permet de tracer des schémas électroniques voire même électriques et autres car il dispose d'une soixantaine de symboles tels que Diodes, Résistances, Transistors etc... qu'il suffit alors de "coller". Vous pouvez ensuite imprimer vos jolis schémas et ceci à l'échelle que vous souhaitez.

Mais il ne s'arrête pas là: avec ShematiCAD, vous pouvez créer et sauver sous forme de brosses vos propres symboles et ainsi les utiliser aussi bien pour tracer un Grafcet qu'un câblage pneumatique! Enfin, il est très simple d'utilisation et sa prise en main ne nécessite que quelques minutes.

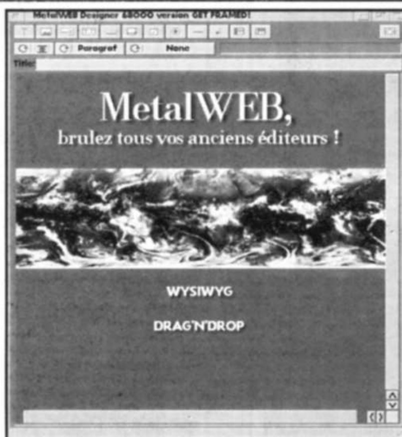
En conclusion, SchematiCAD est un programme qui dans cette version souffre encore de quelques faiblesses (on ne peut pas configurer la palette), et de quelques bugs, mais il gagnerait à être développé ne serait-ce que par l'adjonction d'une bibliothèque de symboles encore plus fournie.



+ On peut créer ses propres symboles. Simple, pratique et rapide.
- On ne peut pas éditer la palette, gestion graphique non vectorielle.
Auteur : Mike Hughes
GiftWare : :-)
Configuration : WB3.0 + Reqtools et Asl library
Où :Gfx/Edit/SchematiCAD_1.8.lha
Taille : 295Ko

UN EDITEUR HTML EN ACIER

MetalWEB



Il est en général conseillé de posséder quelques notions d'HTML pour créer des pages WEB. Ensuite, un éditeur oreinté HTML (style WEB MAker) est toujours utile ne serait-ce que pour éviter de saisir indéfiniment les mêmes balises HTML. Mais là, c'est carrément au-delà de mes espérances: la gestion du source HTML est totalement transparente, tout se fait directement sur la page WEB. On importe des images (Gifs ou JPEGS gérés par les Datatypes), des backgrounds, des textes; on peut créer et modifier des cadres (FRAME) avec une facilité déconcertante, changer les couleurs de chaque élément à l'aide d'un requester tant splendide qu'efficace.

MétalWEB se présente sous la forme d'une fenêtre principale (où est affiché le document HTML et une barre d'outils), d'une fenêtre d'édition à géométrie variable (qui s'adapte au type d'élément sélectionné) et d'une fenêtre poubelle pour stocker les éléments en attente. Tout est Orienté-Objet et Drag'n'Drop (Glisser-Déposer). On peut donc faire glisser une portion de texte ou une image de la fenêtre principale vers la fenêtre d'édition pour en changer les cara-ctéristiques!

Si MetalWEB tire en fait toute sa force des potentialités de MUI, il hérite aussi de sa relative lourdeur: un 68030 à 25Mhz semble le minimum pour pouvoir travailler (en 16 couleurs et plus avec une carte graphique). De plus, j'avoue ne pas avoir trouvé d'aide à la création de tableaux (TABLE). Dernier point: il est shareware (normal pour un tel utilitaire) et la version limitée interdit toute sauvegarde.

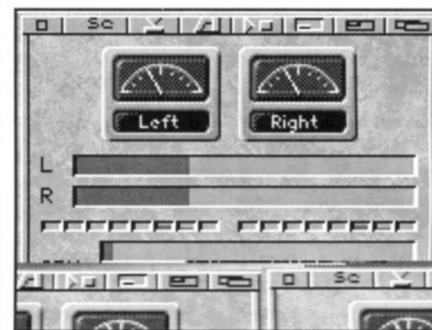
Configuration Minimum : 68000 et 4Mo, OS3.0, MUI3.7

Configuration Conseillée : 68030 et carte graphique.

+ Un outil d'un genre nouveau à la hauteur de ses ambitions. MUI utilisé de façon pertinente.
- Quelques défauts de jeunesse.
Auteur : Pedro Luis Mieza
Shareware : 25$
Où: comm/www/MetalWEB.lha
Taille : 340Ko

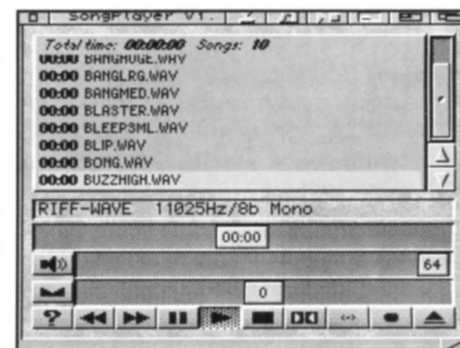
ENCORE UN PLAYER§

Songplayer 1.0



Songplayer est un joueur de fichiers de musique aux formats IFF, WAV, AIFF, AU, MPEG (I , II , III) en 8 ou 16 bits, en mono ou stéréo . Il Utilise AHI pour un meilleur rendu du son et est donc indépendant du hardware . Pour peu que vous possédiez un digitalizer et un micro, il vous propose une fonction karaoké, fonction non testée! Et la vaisselle sur MIGA c'est pour quand...? En attendant, c'est un bon programme pour jouer des fichiers sons, il gère les listes, possède une interface agréable, et quelques options intéressantes, que dis-je, extraordinaires, comme un mode surround très bien rendu, à utiliser sur chaîne surround ou prologic. Le résultat est très surprenant de réalisme.

Il est aussi possible de régler les aigus et des graves par logiciel, fonctions très rare sur Amiga, ou encore la possibilité de compresser les AIFF en ADPCM-4Bits, qui divise la taille des fichiers AIFF par 4 environ (programme externe fourni, la lecture se faisant sous songplayer). Par contre, cette débauche d'options se paye par un temps de calcul très important. La lecture de fichier MPEG III avec une qualité maximale et les options de surround prennent 70 à 80% du temps CPU d'une 060! Pour les autres, il reste la lecture des fichiers sons (IFF, AIFF, ...) :(.



+ Nombreuses options de réglage du son, ADCPM.
- Gourmand en temps CPU.
Auteur: Stéphane Tavenard
GIFTWare : Sympa
Configuration : OS3.0+
Où : mus/play/SongPlayer.lha
Taille : 180Ko

UNE GALERIE DE TABLEAUX!



Collector 3.0

Ce bon catalogueur d'images nous arrive dans une nouvelle mouture. Toujours aussi pratique à utiliser, il offre maintenant de nombreuses options comme la sauvegarde de catalogues (images sélectionnées) sous forme de "plaquette" IFF. Chaque image peut être sauvegardée indépendamment des autres au format IFF. Les autres fonctions sont plus classiques pour ce genre de programme. Vous pouvez afficher vos images réduites suivant un tri : par date, taille, chemin... Tout est configurable, la taille des images réduites, l'écran, l'affichage des commentaires... L'ensemble est très stable et assez rapide.

+ Agréable a utiliser, très pratique pour faire ses catalogues d'images.
- Je ne vois pas !
Auteur: Frédéric Calendini
Création Ware : à vous de jouer
Configuration : OS 3.0+
Où : gfx/misc/Collector30.lha
Taille : 95 Ko

LA BOITE A BEAT

BeatBox



Voilà un sequenceur facile à prendre en main: il permet decréer des rythmes. On peut charger tous types de samples (8SVX), les organiser en mesure (ou patterns) de 4 pistes, changer le tempo et finalement enchaîner ces patterns dans un ordre défini à l'avance ou en temps-réel. En gros, cela ressemble à un soundtracker, mais en simplifié (en admettant que l'on puisse simplifier un tracker !), et du coup c'est très simple à manipuler. Evidemment, cette simplicité se paye: aucun effet n'est possible, hormis un réglage du volume global de chaque sample. De toute façon, des évolutions sont prévues (comme une exportation au format Mod). Apparemment, ce truc est fait en BlitzBasic: l'interface est propre et bien faite (quoiqu'un peu cheap; les auteurs ayant tenté d'imiter le look d'une boîte à rythme) mais refuse obstinément de s'ouvrir sur un autre écran que du PAL/NTSC.

+ C'est simple d'emploi.
- Un peu limité en termes de rendu sonore.
Auteur : James L. Boyd & Curt Esser.
Freeware : ZimBoum!
Configuration : Amiga 500
Où : mus/edit/BeatBox.lha
Taille : 350Ko

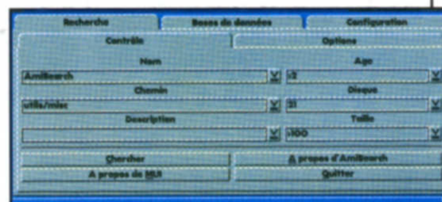
A LA RECHERCHE D'AMINET

AmiSearchII



Quoi! Encore un programme de re-cherche sur la base Aminet? Ben oui, mais celui-là est certainement un des plus complet, proposant des recherches Online, Offline, sur CD ou base personnelle. AmiSearch II se présente sous la forme d'une interface MUI très complète, peut être un peu trop ;) La configuration prend un certain temps, puisque, outre la définition des nombreux fichiers nécessaires à son utilisation, il faut convertir les fichiers de descriptions Aminet (Cela est heureusement en partie fait automatiquement.) en un format de base de données propre à Amisearch. Il est ainsi possible de créer des bases de données pour une recherche sur CD (La mise à jour de la base est possible à l'aide du aminet.recent contenu dans chaque CD). De même, pour une recherche sur la Base Internet ou encore sur une base de données personnelles, pour peu que vous respectiez le format de description des bases Aminet. Ceci effectué, on peut lancer à proprement parler la recherche.

On dispose de nombreux paramètres de recherche: nom, taille, description, âge... couplés à des opérateurs. Le point fort de ce programme est certainement les différentes sorties du résultat. On peut ainsi afficher, décompresser ou mieux, créer un fichier Amigaguide avec les liens appropriés, un fichier HTML pour un téléchargement sur internet (utilisation multimachine Acorn, Psion, Mac, Atari, ... et j'en passe), ou encore une fichier ARexx de téléchargement pour AmFTP (Réservé aux amiganautes :)). Son moteur de recherche est assez rapide, et il offre la possibilité d'une recherche offline, ou sur la totalité de la Base Aminet CD.



+ Interface soignée, paramètres de recherches, nombreux types de sorties
- Configuration assez lourde
Auteur : Franck Anière
MousePad-Ware : Oui, pour la bonne cause, monsieur collectionne les tapis de souris.
Configuration : OS2.x, 2Mo, MUI 3.8+, Rexxsupport.library
Où : Util/misc/AmiSearchII.lha
Taille : 140Ko

TEST LOGICIEL de Jac Pourtant



DISTANT SUNS



fig.4

Il y a peu, j'ai testé pour vous Digital Universe, un programme d'astronomie. Mon avis était partagé, voyons si ce vieux logiciel qu'est Distant Suns est meilleur, plus informatif, plus pratique, plus encyclopédique, plus actuel.

INSTALLONS-NOUS A TABLE

La pochette contient un cédérom imprimé dans un boîtier sans marque. Distant Suns 5.01 FOR AMIGA/PAL de chez Virtual Reality (et non pas Real Virtuality, c'est une autre rubrique) aimablement fourni par la maison allemande PERNAT Hard & Software.

Glissons cette belle galette dans notre bestiole et observons. Le manuel en noir et blanc comporte 68 pages en anglais. Le disque montre dans sa fenêtre ce que vous voyez sur la fig.1.



fig.1

On voit donc qu'on a le choix entre une version FFP (sans FPU) et une version FPU. La fenêtre résultant de votre choix présente donc cet aspect (fig.2). Le manuel prévient qu'il est nécessaire de posséder un Amiga avec 2 Mo minimum de mémoire, 4 Mo de place sur un disque dur, le WB 2.04 au moins et si vous avez un chipset AGA, tant mieux, vous aurez la chose en 256 couleurs.



fig.2

Mais le manuel dit aussi de cliquer sur l'icône d'installation qui n'est nulle part, j'ai vérifié sur tout le disque. Alors, laissons-le tourner directement sur le cédérom, nous ne pourrons évidemment pas sauver les préférences, installons les fontes spéciales, et hop !

Un écran noir surgit, d'office en PAL HiRes, avec une belle interface, mais un peu petite, si on a une carte graphique. Rien n'est prévu pour carte graphique, les modes sont 16 ou 256 couleurs, HiRes ou LoRes, un point c'est tout. Heu, de quand date le logiciel ?? Les dates les plus récentes sur le CD indiquent février 96. Déjà un an, mais enfin, si je me rappelle bien, les cartes graphiques existaient déjà ? Non, pas encore ? Ah, excusez-moi, je me suis trompé. On peut d'ores et déjà dire que c'est dommage.

LE PAS LAID DE LA DECOUVERTE

Le ciel s'est tout de même ouvert au jour et à l'heure du jour et de l'heure. Quelle merveille ! Il ne reste plus qu'à rentrer le lieu qu'il n'a pas deviné tout seul. (fig.3) On remarque que les barres des fenêtres cachent le contenu des fenêtres, parce qu'on a voulu se singulariser en ne laissant pas le Topaz 8 des gens normaux, alors comme la programmation n'est pas conforme ou juste pas propre, en plus de l'ignorance des cartes graphiques, on pourrait déjà en déduire que ce ne sont pas des spécialistes Amiga consciencieux qui ont fait cela, mais que le programme a été porté du PC, et avec la doc du WB 1.3. Je suis méchant, il est dit qu'il a été développé sur A 3000. M'enfin, le manuel parle de fichiers qui ont changé de nom depuis et même pas un "read.me" (un dis_me_le comme les appelle le Grand Rélèque) pour le signaler.

Le manuel conseille de tamiser la lumière dans la pièce. Le ciel s'ouvre par défaut en mode planétarium sur un angle de champ de 180 ° autour de la polaire. Les étoiles en blanc, les planètes, le soleil et la lune en couleurs.

Bon, reprenons-nous et parlons d'astronomie. Voilà le ciel, tel qu'il est dehors, juste devant nous. Plus besoin de sortir, l'astronomie se fait en salon. Lorsque l'on clique sur la carte du ciel, cela la recentre sur le point choisi, mais on peut modifier cette option et en cliquant sur une étoile, une fenêtre s'ouvre pour afficher le nom, la position et les caractéristiques de l'étoile (fig.4) (là encore, on a intelligemment oublié de mettre un gadget de redimensionnement et il faut obligatoirement utiliser l'ascenseur pour voir la liste complète, fig.5), et s'il y a une particularité, elle est signalée dans une autre fenêtre qui s'ouvre parallèlement (fig.6) (Encore une preuve de sale programmation, quand je grabe le contenu d'une fenêtre, au lieu de me donner son bitmap, j'obtiens la fenêtre telle qu'elle est visible mais sans la barre supérieure). On est juste tombé par hasard sur l'étoile Eltanin dans le DraCo ! La troisième possibilité de cliquage est réservé au zoom.



fig.5

Ce petit fenestron nous offre une option d'impression des données, ça marche (mais tout de même avec une petite erreur de ligne ! Eh !). Parfois, un gadget "VIEW" se rajoute, c'est qu'il y a des images à voir, heureux

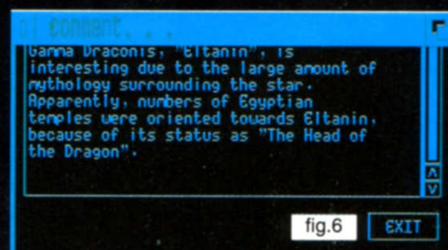


fig.6

ceux qui ont les modes Amiga, car ils verront les cieux... avec mon DraCo, ne les ayant pas, la possibilité de changer le viewer n'ayant pas efleuré l'esprit du Créateur...) Disons quand même que je me suis fait un petit show télévisé de curiosité directement dans le répertoire d'images à l'aide de CyberShow. Les images, malheureusement limitées à 256 couleurs (en couleurs, les photos en noir et blanc ne sont pas altérées puisqu'en 256 niveaux de gris), sont tout de même d'une grande beauté, d'une grande richesse - plus de 1600 - et d'un choix intelligent. Autant pour les étoiles que pour les planètes et leurs satellites, que pour les objets de ciel profond et même pour l'astrophysique. Là, je dis vraiment bravo, bravissimo.

Le champ de vision peut être choisi de trois façons, en clippant une zone avec la souris (mode souris=zoom), ou avec le menu par presets, ou bien avec deux gadgets du "ControlPanel" (on va l'étudier sous peu), le manuel précisant que le rafraîchissement se ralentit au-dessous de 15°, car les calculs passent en virgule flottante. Les limites sont 180° et 0,01°.

Le "Control Panel" propose quelques moyens d'évoluer, mais pas beaucoup. Quatre flèches lançant le mouvement n'arrêteront la machine

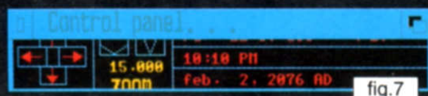


fig.7

infernale que si on leur reclique dessus, le reste du programme étant bloqué, hébé... Cela défile tellement vite sur le DraCo qu'on n'arrive pas à s'arrêter où on veut. Là encore, la vitesse devrait être réglable. Ensuite, deux boutons zoom, il faut cliquer et recliquer à chaque fois pour passer à un autre grossissement au lieu d'appuyer une fois et de laisser zoomer jusqu'au stade désiré. Enfin, le grossissement est affiché sous les gadgets. A droite, si on a une petite fonte, on peut lire la position du centre de la carte soit en ascension droite et déclinaison pour le mode "planétarium", soit en altitude et azimuth pour le mode "local". Enfin, le jour et l'heure complètent le panneau. Précisons au passage que les couleurs sont adéquates pour ne pas fatiguer les yeux et surtout ne pas éblouir en utilisation près du télescope.



fig.3

RESTAURANT TROIS ETOILES

Qu'y a-t-il au menu ?

Le menu "System"

Déjà <About>, nous révèle que la version est 5.0 et que le copyright 87-94. Ah, tiens on a encore reculé dans le temps, mais on n'est pas surpris...seule la mise à jour 5.01 doit dater de 96. Ensuite, on voit <ARexx>. Oh !Quel modernisme.

<Clock> ouvre une fenêtre pour faire défiler le temps au rythme d'une minute, une heure, un jour, une semaine, un mois, un an à chaque seconde. Dans l'<environ nement>, on peut rentrer sa longitude et latitude à la minute d'angle près (ou bien par une liste de villes trop succinte), le temps également qui renseigne aussi sur le temps julien (on peut régler le temps de 4713 av JC jusqu'à 9999 ap JC, mais plus on s'éloigne de la période actuelle, moins les calculs sont précis), "now" ramène à l'heure juste.

<Flushmem> nettoie la mémoire d'objets invoqués et désormais inutiles.

<Mem monitor> renseigne sur la CHIP et la FAST.

<Quickview> vous oriente en local vers les 8 points cardinaux ou au zénith.

<Redraw> redessine l'écran au besoin...(no comment).

<Reset Display> vous remet en entrée de logiciel par défaut, il est temps de remarquer que le programme (à part l'option suivante) ne dispose pas de préférences !

<State> est donc la seule option (temps, direction de vue, zooming et quelques autres) qu'on peut sauvegarder pour la recharger plus tard, mais elle ne sera pas sélectionnée au démarrage. La configuration, les fenêtres, etc... ne peuvent pas être sauvegardées.

Le menu "Display"

<Mode> permet de choisir entre local et planétarium.

<Center> recentre le display sur les antipodes, une constellation, le système solaire, une étoile, un objet de ciel profond, ou autre.

<Constellation> peut afficher leur nom et/ou les tracés fictifs de configuration.

<Deep Sky> affiche le catalogue Messier et/ou le catalogue NGC, d'une part, un fenestron, que dis-je, un vasistas, de légendes (8 symboles !).

<Extended Stars> devient plus sérieux, l'option par défaut affichant les étoiles jusqu'à la magnitude 5.8, soit un total de 4211 étoiles n'est pas suffisante. Le catalogue SkyMap de la NASA, qui contient plus de 255.000 étoiles, c'est-à dire jusqu'à la dixième magnitude, peut-être chargé. Mieux, le Hubble Star Catalog, qui va lui jusqu'à la 16ème magnitude en contient 16 millions. N'essayez pas de le charger, le programme se termine. Normalement, dans un display de moins de 5°, le manuel nous dit que


Jupiter

les étoiles visibles à l'oeil nu seraient cerclées, pas vu.

<Field-of-view> choisit l'angle de vue par étapes entre 0.01° et 180°.

<Landscape> permet de charger un horizon simulant des montagnes en mode local.

<Last View> retourne au derniers angle et direction utilisés.

<Lookdown> se place au-dessus du système solaire pour l'observer. Cette option est particulièrement réussie, trois grossissements sont possibles, planètes intérieures, planètes médianes, planètes extérieures, l'orbite est dessinée et en faisant progresser le temps, on voit les planètes tourner autour du soleil.

<Markers> trace des repères comme l'écliptique, l'équateur céleste, l'horizon, ou un quadrillage de méridiens et de parallèles.

<Move> centre le display sur des coordonées précises.

<Viewpoint> permet de partir en fusée de votre jardin et d'aller placer votre point d'observation où bon vous semble (limite de 400 unités astronomiques - 1 UA = distance Soleil-Terre - soit 10 fois l'orbite de Pluton). On peut aussi aller se poser sur une planète et visualiser les orbites.

Le menu "Extras"

<Earths Shadow> rend l'ombre de la Terre comme un disque noir à la distance de la Lune pour ainsi simuler les éclipses de Lune.

<Lock> permet de verrouiller le centrage sur un objet du système solaire, très utile.

<Precession> a plusieurs degrés de précision quant au mouvement propre des étoiles. On peut même visualiser les tracés fictifs des constellations en tenant compte de la précession (fig.9), ce qui permet de comparer la forme des constellations à différentes époques (pas mal non plus, çà ! Allez, je fulmine, mais il y a quand même de belles options).

<Proper Motion> trace des lignes correspondant au mouvement propre de chaque étoile de -25000 ans à +25000 ans.

<Sky Images> fixe la grosseur véritable du Soleil et de la Lune ou bien la fige à une grosseur donnée.

<Skylight> choisit entre NewYork (ciel blanc de blanc, aïe ! les yeux), la cité (gris clair), la ville (gris foncé), la campagne (noir absolu, défaut).

<Star Data> est une option très utile, elle aussi très complète, puisqu'on peut y choisir d'afficher près de chaque étoile sa magnitude absolue, si elle est double, sa lumière B-V, des commentaires, sa magnitude apparente, sa distance, son nom, sa vitesse radial, sa classe spectrale, si elle est variablę, son nom HD, son nom SAO, son nom SMAP ou rien du tout.

<Star Trails>, qui ne fonctionne qu'en mode local, n'efface pas les étoiles quand le ciel est en mouvement, ce qui imite la trainée sur les photos prises en pause, ou bien trace l'orbite apparente des planètes (option importante). Twilight rend le ciel bleu ...ciel si le soleil est haut, mais au fur et à mesure qu'il se rapproche de l'horizon, le ciel s'assombrit.

<Twinkle>, vous connaissez la chanson "Twinkle, twinkle, little star, Oh I wonder what you are" et bien vous pouvez la chanter avec émotion en regardant les étoiles scintiller (seulement en position terrestre, non mais !).

<User Data> vous permet d'ajouter des objets externes, en bases de données par exemple.

Le menu "Prefs"

<Control Panel> ouvre le panneau de contrôle (fig.7).

<ColorMap-IF>, ne croyez pas que vous allez avoir une palette pour faire vos couleurs vous-même, non, trois options seulement, normal, "dim" (tout s'assombrit pour les nuits vraiment noires près du télescope) ou rouge (le blanc des étoiles reste blanc, mais toutes les couleurs passent en nuances de rouge).

<ColorMap Stars> a trois positions, normales, brillantes ou colorées (selon la magnitude).

<CrossHair> place un réticule (une croix) au centre du display. <Info> écrit quelques données importantes comme le temps, la position, etc... en haut à gauche sur le display (pour référencer les images



fig.9

d'anim, par exemple).

<Mouse-Control>, on a vu au début.

<Planet Rendering>, comme son nom l'indique restitue un semblant de vérité et surtout les proportions des planètes, si on en n'est pas trop éloigné (besoin de plus de mémoire). Saturne y rend ses anneaux (voir près du titre). Là, on s'aperçoit nettement de quelquechose qu'on a déjà flairé avant : les planètes sont étirées verticalement, alors le label PAL si joliment imprimé sur le cédérom est-il bien mérité ? Ne serait-on tout bonnement pas resté en NTSC ? Enfin, à l'aide de cette option, on peut voir le globe, des méridiens et parallèles sur la planète, et "hover" permet de s'en approcher et de l'observer de plusieurs positions intéressantes mais présélectionnées.

<Show Mag> limite précisément, au moyen d'un curseur, la magnitude inférieure.

<Show Objects>, encore un vasistas où on peut choisir dans la liste les planètes que l'on veut voir affichées.

<Sticky Lists> permet à tous les fenestrons, vasistas, oeils-de-boeuf, etc... de ne pas se refermer une fois l'option désirée sélectionnée.

<Titlebar> montre ou non la barre-titre de l'écran.

<Toolbox> affiche une fenêtre (fig.8) de commandes rapides déjà évoquées dans les menus.



fig.8

<Tracking> contrôle toutes les options pour laisser les trajectoires visibles sur l'écran.

Le menu "Tools"

<Anim Control> ouvre une fenêtre sur un écran séparé qui se place à mi-hauteur en premier plan pour créer ou contrôler des animations. Attention, appuyer sur "EXIT" dans cette fenêtre signe votre arrêt de mort, ou plutôt un voyage à Rishikesh chez les grands sars, les grands visionnaires de l'Inde.

<Chart> ouvre une fenêtre où le ciel s'affiche en planisphère (projection Mercator), utile pour obesrver les distributions.

<Custom SS Object> n'a rien à voir avec la sécu, le Pape ou les nazis mais bien avec les objets du système solaire dont on n'a pas encore parlé (je me demandais bien si cela arriverait un jour), je veux dire les astéroïdes et les comètes.

<Ephemeris> est une table de positions pour un objet donné sur une période de temps donnée. On y trouve une fonction d'impression.

<Flashcard> est un petit jeu pour vous entraîner : il vous choisit une constellation au hasard et vous devez la deviner (pas idiot).

<Lunar Phase Chart> ouvre une fenêtre avec un graphique sur les phases de la lune pour l'année courante. <Mag Legend> montre une échelle des magnitudes pour comparaison.

<Reticle> trace des cercles concentriques pour estimer les distances angulaires.

<Save To IFF> dit bien ce qu'il veut dire, il grabe votre ciel.

<Tables> autorise la création de références personnelles online et leur affichage (étonnant !).

<What's up> donne des infos sur les objets visibles dans le ciel, où et quand, avec un guide des planètes, les heures de leurs levers/couchers, etc...



NGC4603

L'AVIS DU TESTEUR (G)ASTRONOMIQUE

Vraiment catastrophique au niveau intuition, configuration et visualisation. Le programme est parfois lent, même sur un 68060, car peu optimisé. Pas mal de plantages qui peut-être ne se passent pas sur Amiga, mais qui sur DraCo dénotent une programmation non-conforme. Des manques sur les satellites des planètes et des comètes. Je n'ai pas tellement apprécié qu'on ne puisse pas changer les données directement, il faut cliquer sur le nombre qui augmente (touche gauche) ou décrémente (touche droite) de plus en plus vite. On ne trouve pas non plus de fonction d'impression du ciel. Il faut graber le ciel et aller le négativer dans un programme de dessin si on ne veut pas y laisser sa cartouche d'encre.

C'est dommage car le programme est intéressant. Il offre beaucoup d'options dans la simplicité. Il faudrait que Dietmat Eiler, le programmeur de GoldED, mette son nez dedans, il nous en ferait une merveille.

Du point de vue encyclopédique, il est très complet. Il est là encore dommage de ne pas ordonner cette richesse et d'en faire un outil hypertexte ou même HTML.

Le manuel est en anglais, agrafé et tellement énervant à laisser ouvert à une page, que les agrafes sautent au bout d'une heure. A part l'explication des menus et quelques généralités sur le logiciel, on y trouve: comment créer une nouvelle orbite, configuration de startup, comment créer vos propres animations, ARexx (une quarantaine de commandes), les bases de données d'étoiles, l'historique du programme, les (mêmes) positions de quelques villes, le catalogue Messier et le catalogue NGC.

Il ne coûte pas bien cher (DM 69), mais ce n'est pas une raison pour ne plus le mettre à jour, il le mérite. Quant à la comparaison avec Digital Universe, il leur manque à chacun ce que l'autre possède, il serait intéressant de les regrouper. Digital Universe est bien meilleur en configurabilité, en visualisation et en planètes. Distant Suns a une ingéniosité, des catalogues et des documents de qualité. Pour un astronome amateur, avoir les deux n'est pas un luxe. Ils ont leur place tous deux également dans les classes.

- Jac Pourtant

jac@avignon.pacwan.net

CD-ROM Planet



La modélisation du corps humain pour programme de 3D n'est pas chose aisée, j'en parle en connaissance de cause, car si je connais la morphologie humaine assez bien pour la sculpter, la dessiner ou la peindre, mes essais en matière de modélisation que ce soit avec Imagine ou Real se sont perdues dans le découragement,l'énervement puis l'abandon.

Voici une équipe allemande qui a attiré mon attention par un encart publicitaire chez notre confrère Pixel. Ils s'appellent "CacheForce". Ils ont bien voulu m'envoyer leur premier CD-ROM "Planet" à tester. Je les en remercie vivement.

LE CONTENU

Six répertoires identiques pour les formats suivants : LightWave, Cinema 4D, Real 3D, Reflections 4, DXF, et 3D Studio Max.

Dans chaque répertoire, quatre familles : Méditerranéens, Noirs, Jaunes et Blancs. (on trouve sur le CD une mise-en-garde des auteurs contre toute intention raciste dans ces appellations).

Dans chaque famille, cinq personnages : Une femme, un homme, une jeune fille, un jeune homme et un enfant d'environ quatre ans.

Pour chaque personnage, deux fichiers : Un en membres séparés (en général un peu moins d'1 Mo sauf en DXF), un en corps complet (en général un peu plus d'1Mo sauf en DXF).

Un système d'initiales pratique permet d'identifier facilement l'objet.

Deux répertoires complémentaires : un de vêtements (juste pour déjouer tout attentat à la pudeur) qui contient un soutien-gorge, un slip, un jeans et une chemisette. Il n'y a pourtant pas grand chose à cacher, tant ils sont asexués en-dessous de la ceinture.

L'autre répertoire contient quelques textures d'oeil pas très intéressantes. Mieux vaut faire les sienness soi-même.

LA PRATIQUE

Je les ai essayés sur Cinema, Reflections, Real, Lightwave et Imagine. Le plus rapide est sans contexte Cinema 4D tant pour les charger que pour les rendre.

Quatre secondes pour charger un modèle complet, 1 minute 22 secondes pour le rendre en Scanline avec 7 lampes dans la fenêtre de visualisation (480 x 360).

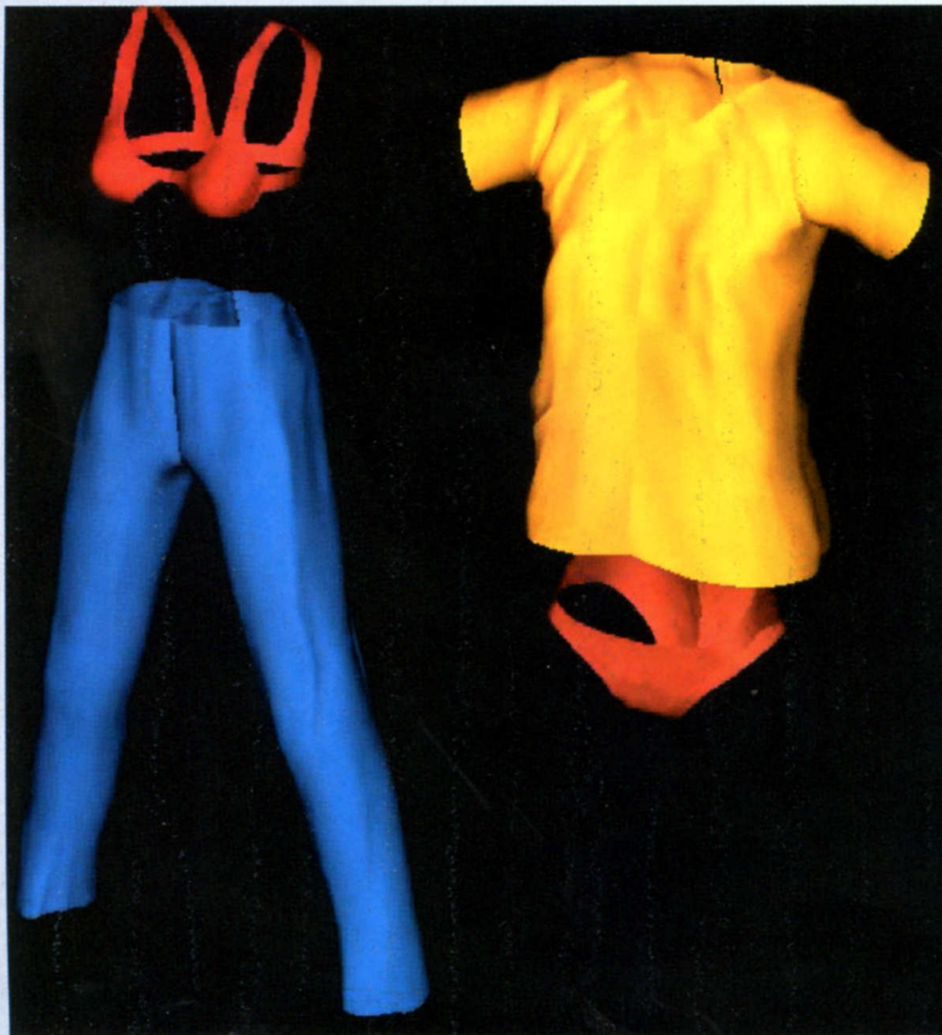
Reflections ne cause pas de problèmes. Cinq secondes de chargement, une trentaine de secondes de rendu en 640 x 480.

Dans Real, ils sont en polygones, c'est donc très lourd à gérer, c'est dommage qu'il ne soient pas convertis en meshes, mais ce serait un très gros travail. De toutes façons, Real n'est à l'aise qu'avec sa géométrie propre, et ce n'est pas le cas ici et çà se sent : presque 12 minutes de préparation, puis un rendu d'un peu plus d'une minute. Par contre, le chargement est honnête, 5 secondes.

Pour Imagine, il n'y a pas d'objet dans ce format, alors j'ai essayé sous DXF. Mais Imagine n'accepte pas en un objet, alors avec l'option 1 objet par triangle, çà dure 4 minutes avant de recevoir le message qu'il a été chargé mais redimensionné (apparemment tout petit, car seuls les axes beaucoup plus grands sont visibles et se chevauchent), mais le pointeur reste obstinément sur Busy. Après une demi-heure d'attente, j'ai laissé tomber, on ne peut pas travailler dans ces conditions. De plus, le chargement a mangé à peu près 60 Mo de RAM. Il est peut-être possible de convertir un quelconque format au format Imagine.

Lightwave charge en une dizaine de secondes, mais en met une quinzaine à dessiner le corps complet en polygones. 27 secondes de rendu en 376 x 240.

Tous ces chiffres sont un peu disparates, je ne voulais pas faire un test comparatif, mais seulement donner une idée.



L'HISTORIQUE

Deux amis allemands qui vont passer leurs vacances en Andalousie dans un village perché en face de l'Afrique, la journée à la plage, le soir à regarder les belles touristes. Entre temps sur deux Amiga 4000 qu'ils ont emmenés avec eux, ils modélisent avec Cinema 4D, ce qui est une erreur de jeunesse et aussi très courageux, surtout sur Amiga où on voit les faces arrières à travers celles sur lesquelles on travaille.

Ils sont arrivés à concrétiser seuls ce CD, faire leur propre promotion, malgré un désintérêt notoire des trois magazines allemands. Ils se font donc connaître dans des magazines plus professionnels, puis dans Pixel, qui a été tout de suite intéressé.

Ils sont déjà en train de préparer un autre CD qui devrait sortir avant Noël,où ils ont optimisé leur corps, moins de polygones à certains endroits, plus à d'autres, mais en règle générale, leur nombre a été divisé par deux. De nouveaux objets aussi, plus de vètements, des chaussures, des manteaux, chemises avec cravates, etc... Les visages vont être retravaillés, les oreilles et les mains également. Tout va être modélisé en NURBS dans "Rhino" et les cheveux le seront dans Lightwave. Ceci sortira dans quelques temps sur un autre CD-ROM plus cher qui s'appellera "Planet GOLD".

MON OPINION

Les corps sont de très bonne qualité. Ils sont perfectibles bien sûr, assez idéalisés, mais pour cette classe de prix, je n'ai jamais vu d'aussi beaux modelages. Beaucoup de polygones pour une plus grande précision, beaucoup trop même. Enfin, ça dépend comment on les utilise.

Les visages ne sont pas mal, mais là, il y a encore du travail. Différencier les visages apporterait un grand plus. Entre les modèles des différentes couleurs proposées, seule la couleur de la peau change et aussi le visage, mais à part des traits stéréotypés comme les narines épatées ou les yeux en amande, peu de morphologie faciale vraiment convaincante. Les narines ne sont pas creuses et les oreilles ne sont qu'ébauchées. Les cheveux sont des solides anguleux qu'il ne faut voir que de loin ou bien les remplacer par des chapeaux ou à ne pas remplacer du tout. Les dents sont simplement un mapping sur un ellipsoïde. Mais on peut améliorer soi-même...

L'absence de sexe me paraît aussi un peu ridicule. Les mamelons sont un peu décollés et il faut absolument changer leur couleur trop criarde. Quand au petit enfant, il est à la limite de l'horreur.

Les modèles d'un seul tenant (ou presque, car le visage, les yeux et les cheveux sont séparés) sont intéressants pour les programmes qui gèrent bien les articulations. Les corps en membres détachés sont beaucoup plus faciles à articuler sur des squelettes simples ou même "à la main", au détriment de jointures visibles sauf si on sait bien les camoufler à l'aide d'un éclairage judicieux.

Moi, je trouve que pour le prix (10 modèles pour 295 F), il ne faut pas être trop exigeant, ce sont de belles pièces qui ne demandent sûrement qu'à s'étofferet à s'améliorer dans le futur.

CacheForce Computing Ltd.
Studio Christian Lietzau
Hagenaustr. 40, D-45138 Essen.
Tél/Fax 00 (49) 201 273 623
<Cacheforce@aol.com>
<http://www.cacheforce.com>









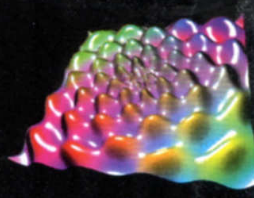


Fig. 1

Atelier Wildfire

(2ème épisode)

par Jac Pourtant

jac@avignon.pacwan.net

Chers zamis, bonjour ! Alors, on a goûté à WildFire ? On en reveut ? Eh bien, c'est parti.

Je vous propose comme exercice de faire un petit film avec un générique, trois séquences et une fin.

Commençons par régler le convertisseur. Nous ne convertissons pas d'images en entrée, donc, nous positionnons "Input" sur "Black Frames" à 1,1 et 200 images pour un début. Pour la sortie, chacun choisira selon ses goûts entre une anim-5, une anim YAFA (pas très performante, mais qui prend peu de place comprimée en XPK SHRI). Moi, je les sors en images que je rentre ensuite dans MovieShop.

Enfin, avant de partir, il va nous falloir un peu de matériel. Une image de 320 x 256 minimum à votre goût que nous appelerons très originalement PIC, et pour le mois prochain, une autre pour faire du relief en 320 x256 minimum (si possible en niveaux de gris, mais pas nécessaire, une forme intéressante et pas très compliquée pour bien voir l'effet) que nous appellerons BUMP pour rester français. Pour moi, j'ai pris une photo de Tom Novembre comme PIC et pour BUMP, j'ai écrit TOM en blanc sur noir avec un effet de flou .

LE GENERIQUE

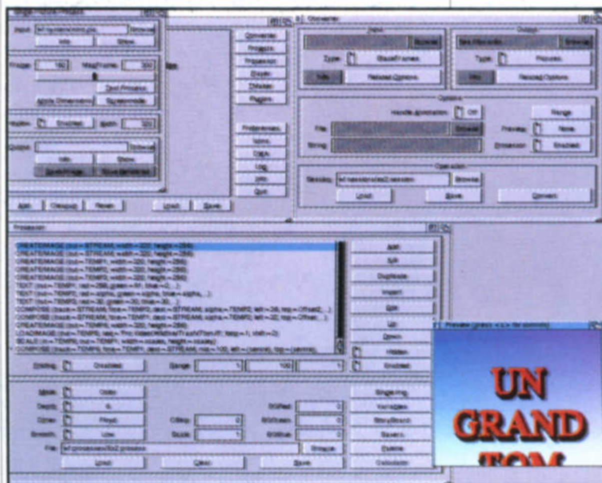
Pour commencer, nous allons faire un fondu passant du noir absolu à un fond évoquant l'aube coloré en gradiant, puis à un autre fond évoquant le plein jour en gradiant également. La séquence durera 4 secondes (100 images à 25 i/s). Le format utilisé sera 320 x 256.

Un titre va ensuite lentement défiler de bas en haut en apparaissant graduellement en rouge et en relief avec une ombre portée et en redisparaissant graduellement avant de quitter le cadre vers le haut. Le texte dira sur trois lignes "UN GRAND FILM" (ou ce que vous voulez, moi, avec les images que j'ai prises, j'ai bien sûr écrit "UN GRAND TOM"). Cette séquence durera 4 secondes également. (Fig.1)

Commençons donc par le fondu. Ajoutons dans le Processeur un "Create Image" WIDTH=320 HEIGHT=256. Il s'agira des 100 premières images, nous devons donc appliquer à Range : 1, 100, 1. (Voir l'épisode précédent).

Nous devons nous occuper du fondu du gradiant. Les valeurs RVB que nous allons appliquer seront en haut à gauche: 0,0,0 puis 0,25,50 puis 40,100,190. En haut à droite, 0,0,0 puis 0,45,70 puis 120,110,200; en bas à gauche, 0,0,0, puis 60,170,255 puis 190,220,255; en bas à droite, 0,0,0, puis 255,220,0, puis 210,210,255.

Dans le même ordre que précédemment, nous allons fabriquer des variables r1,v1,b1,r2,v2,b2,r3,v3,b3,r4, v4,b4. Je ne vais pas vous détailler la procédure que nous avons déjà étudiée le mois dernier. pour chaque variable qui doit avoir 3 points (un pour l'image 0, un pour l'image 50, un pour l'image 100) nous partons de x=0, y=0. Pour démarrer, voyons avec r1 : x=0,y=0 puis



x=50,y=0 et x=100,y=40. Ainsi de suite, c'est un peu astreignant, mais on n'a rien sans rien. Elles doivent toutes être en mode LINEAR, très important, car sinon, en SPLINE, nous aurions des données négatives ou supérieures à 255 dans les couleurs.

Une fois toutes les variables initialisées, nous devons les rentrer dans l'effet "Create Image" que nous avons fait précédemment. Il suffit de cliquer dans chaque carré de couleur puis dans red, green, blue sur "Var" et de choisir r1, v1, b1, etc...

Jusqu'à présent, la chose était facile. Pour la suite, il nous faut bien réfléchir à ce que nous allons faire et le mieux est de le coucher sur le papier. Créons déjà notre fond qui doit correspondre à celui de l'image 100, ajoutons donc un "CREATE IMAGE" toujours de 320 x 256 (Range 101,200,1) output= STREAM avec les valeurs 40,100,190 - 120,110,200 - 190,220,255 - 210,210,255.

Créons encore trois buffers TEMP1, TEMP2, TEMP3 avec la même méthode, tous avec Range 101,200,1. Dans TEMP1, nous placerons notre texte rouge, dans TEMP2 notre masque alpha, dans TEMP3 l'ombre portée du texte. Ce que nous voulons faire exactement c'est prendre notre fond de ciel (STREAM), lui appliquer l'ombre de notre texte (TEMP3) atténuée par un masque alpha (TEMP2) qui variera selon sa position, puis notre texte rouge (TEMP1) également atténué par le même masque alpha (TEMP2).

Créons notre texte rouge (légèrement orangé pour un plus beau contraste sur le ciel). Ajoutons une ligne d'effet "Misc/Text". Output=TEMP1, EMBOSSED, CENTERED. Red=255, Green =91, Blue=0. Comme nous avons choisi EMBOSSED (caractères en relief), nous devons définir comment il est éclairé. Les gadgets de droite permettent de positionner exactement la source lumineuse. Positionnons-les à 50, 50 et -50, l'intensité à 2. Avec Select Font, choisissons une fonte que tout le monde possède : CGTimes 80. Puis, écrivons sur trois lignes: UN GRAND FILM. Puisque nous avons sélectionné CENTERED, le texte sera bien centré.

Dupliquons deux fois cet effet dans le processeur.

Editons le troisième (l'ombre) : Output=TEMP3, NORMAL, CENTER. Red=30, Green=30, Blue=30. Cela fera un gris sombre. Remarquons au passage que comme nous sommes en NORMAL, nous n'avons plus accès à la lumière. Nous avons toujours UN GRAND FILM dans le texte. Editons à présent le second qui va nous servir de masque alpha pour filtrer plus ou moins le texte et son ombre, nous verrons plus tard comment. Output=TEMP2, EMBOSSED, CENTERED, notre texte est encore là. Nous ne voulons pas embosser le masque alpha, ce qui serait inutile, mais si nous ne le faisons pas, le relief de notre texte sera coupé par le masque plus étroit. Eclairons donc de face avec 0,0,-50. L'intensité à 1. Comme nous voulons faire varier ce masque, nous devons appliquer une variable dans les 3 cases de couleur.

Laissons notre texte en attente et ouvrons la fenêtre "Variables". Là, créons une variable "Alpha". Un petit truc en passant: souvent, la courbe n'est pas visible dans la fenêtre d'édition, c'est une petite bogue facilement contournée. Il suffit de sélectionner l'option "Buffers/Compose" dans le processeur, sans double-clic et de faire "Cancel", la palette a été modifiée et nous devrions avoir une belle courbe






jaune -ou autre- dans notre fenêtre de variables). Elle aura cinq points cette fois en mode SPLINE (X,Y) : 101,0 - 120,50 - 150,255 - 180,50 - 200,0. Attention, le premier point n'est plus à 0 mais à 101. Ceci nous fait une belle cloche (presque de Gauss).

Revenons à notre TEXT, et sélectionnons la variable Alpha que nous venons de créer dans les trois gadgets de couleur. Ainsi notre texte-masque va passer lentement du noir vers le gris, puis plus vite vers le blanc et revenir de la même façon au noir.

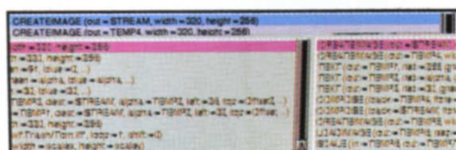


Fig. 3

Il ne nous reste plus qu'à agencer tout çà. La première chose qu'on va faire c'est de plaquer l'ombre sur le fond en la faisant monter de sous l'"écran". Ajoutons une ligne "Buffers/Compose". Donc logiquement Background=STREAM (où nous avons mis notre fond) Output=STREAM où nous allons plus tard placer notre vrai texte. Foreground=TEMP3 (où nous avons notre ombre) Alpha=TEMP2. Dans "Left", comme notre texte n'occupe pas toute la largeur de l'écran, il faut le pousser vers la droite pour qu'il se retrouve au centre.En tâtonnant, la valeur 46 semble être optimale. Dans "Top", nous devons placer une variable pour le faire "monter". Allons donc dans la fenêtre "Variables" et créons deux variables "Offset" pour le texte et "Offset2" pour l'ombre, car ils doivent être décalés de 6 pixels dans la hauteur. Chaque variable aura deux points en LINEAR. Offset : 101,256 - 200,-156. Offset2 : 101,262 - 200,-150.

Retournons à notre "Compose" et plaçons la variable "Offset2" dans "Top". C'est tout pour cet effet. Dupliquons-le pour enfin placer notre texte rouge. Il suffit alors de changer Foreground=TEMP1 Left=42 (pour décaler latéralement de 4 pixels par rapport à notre ombre) et Top=Offset.

ATTENTION à bien positionner Range à 101,200,1 pour toutes ces lignes. Seule la première (de l'intro) doit être à 1,100,1. Avant de poursuivre, lançons le calcul pour voir si nous n'avons pas fait d'erreur. C'est également le bon moment pour sauvegarder la "session" dans le convertisseur et le "process" dans le processeur en les appelant par exemple "ex2.session" et "ex2.process". Attention à bien modifier le nom avant de sauvegarder, si vous ne voulez pas détruire les fichiers qui sont affichés par défaut. (Fig.2)

Optimisation

Nous avons procédé logiquement, comme il semble logique. Sachez pourtant qu'on peut optimiser ce script. Les 3 méthodes "CREATE IMAGE" pour les buffers 1 à 3 ne sont pas nécessaires. Le fond est généré automatiquement avec le texte. En règle générale, si un effet n'a pas d'entrée, il crée le buffer qu'il a sortie. (Fig.3) Notez bien que nous aurions aussi pu procéder plus facilement, en utilisant la fonction "Mix" de "Compose", mais nous avons beaucoup plus appris de cette manière.

Profitons-en pour parler du bonus: deux aides précieuses à l'élaboration des effets.

1) L'option "Single Img." dans le processeur qui en entrant dans min et max le numéro de l'image qu'on veut tester affiche les résultats graphiquement dans une fenêtre. Il suffit de positionner "Preview" sur "enabled" pour que toutes nos modifications s'exécutent immédiatement dans la fenêtre ainsi ouverte sur l'interface. Encore mieux, la touche <c> donne accès aux contrôles de cette fenêtre et ceux-ci sont très pratiques pour bien centrer nos effets.

2) La seconde, "Story Board" est un véritable débogueur graphique de script. Il suffit de rentrer le numéro de l'image et d'appuyer sur "Update". Tous les buffers sont affichés avec leur contenu.

LA PREMIERE SEQUENCE

Notre texte ayant disparu, je vous propose de faire arriver notre image PIC du lointain, "embossée" par notre image BUMP qui va tournoyer et ainsi faire un relief variable sur PIC. Nous ne verrons la mise en relief que le mois prochain, mais nous préparons déjà le terrain.

D'abord, toutes nos lignes écrites pour le générique nous gênent. Sélectionnons la dernière ligne et cliquons à droite sur "Visible", hop, elle a disparu. Cliquons jusqu'à ne plus avoir qu'une ligne. Nous avons de la place à présent. Vérifions cependant que nos lignes sont encore bien là, cliquons en bas à gauche sur "Enabled" qui se transforme en "Disabled".Toutes les lignes réapparaissent, donc, l'esprit tranquille, recliquons sur "Disabled".

Nous désirons continuer avec notre fond de ciel. Alors, la première chose à faire est de le recharger. Il suffit de dupliquer la seconde ligne de notre script (il faut pour cela la rerendre visible le temps de l'opération. La réplique doit se trouver en dernière position, si elle n'y est pas, faisons-la descendre avec le gadget "Down". L'effet va durer encore quatre secondes, donc 100 images. Actualisons donc Range à 201,300,1 et output=TEMP6 pour changer.

Comme nous voulons utiliser notre image, nous devons donc la charger au moyen de LOADIMAGE. Choisissons notre image PIC et plaçons-la dans le buffer TEMP8.

Nous allons la redimensionner, toute petite au début puis de plus en plus grande jusqu'à remplir notre écran. Avant de le faire, débarassons-nous de la tâche ingrate de faire nos variables Scalex et Scaley. Tant qu'à faire, nous allons nous amuser un peu. Scalex aura 6 points : 201,1 - 220,80 - 240,75 - 260,190 - 280,140 - 300,320. (Fig.4) Scaley en aura 8 : 201,1 - 210,65 - 225,50 - 240,130 - 255,90 - 270,180 - 285,130 - 300,256. Toutes deux sont des courbes "SPLINE". Notre image va donc se déformer comiquement avant de prendre le devant de la scène. Notre effet "SCALE" va donc comporter TEMP8 en entrée et TEMP1 en sortie.

Il ne nous reste plus qu'à composer le tout avec, bien entendu, COMPOSE. En fond TEMP6, en premier plan TEMP1, en sortie STREAM et "CenterX" et "CenterY" tous deux sur "on" puisqu'on veut que notre PIC reste centré en arrivant vers nous. N'oublions pas de changer le Range de ces quatre lignes à 201,300,1.

Nous devons calculer les images, et il y aurait un moyen bien simple de ne refaire que les 100 dernières, ce serait dans le convertisseur de choisir "Range" et de sélectionner de 201 à 300.

Fig. 4

Malheureusement, une erreur s'est glissée malencontreusement dans la programmation (tout au moins dans ma version, je l'ai signalée, elle devrait donc être bientôt réparée), ce sont les images de 1 à 100 qui vont être refaites. Il ne nous reste alors plus qu'à tout relancer. Le programme est assez rapide, ce ne devrait donc pas être excessif même sur une machine lente. Il faut toutefois auparavant changer nos BlackFrames de 200 à 300 en entrée dans le convertisseur. (Fig.5)

Optimisation

Là encore, nous avons fait des opérations inutiles. Nous ne devons pas charger à chaque fois notre image PIC dans TEMP8, puisque nous n'y touchons pas. Chargeons-la une fois pour toutes au début du script en lui assignant un Range de 0,0,1. Ici encore, une croix dans la marge : toutes les opérations qui sont générales pour tout le script seront accessibles à n'importe quel moment si elles ont été effectuées au début, c'est-à-dire à 0,0,1. (Fig.5)

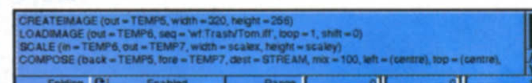


Fig. 5

LE MOIS PROCHAIN

Nous avons appris beaucoup ce mois-ci. Nous terminerons notre film et notre atelier le mois prochain, sauf si une demande massive nous convainc de continuer.

Un site REAL 3D à la française

Ce mois-ci, désolé, pas de suite aux squelettes, il n'y a que des news. La place nous fait défaut depuis que nous avons la couleur. Alors voici les news du mois dernier qui avaient été sacrifiées, plus quelques autres plus fraîches.

Ensuite, une grande nouvelle pour les Realeurs francophones, j'ai réussi à trouver une semaine pour construire des pages Real 3D ! Plein d'infos et de documents sur le site d'Amiga News !

LES PAGES REAL 3D SUR AMIGANEWS.COM

A partir de la page d'accueil, cinq directions vous sont proposées :

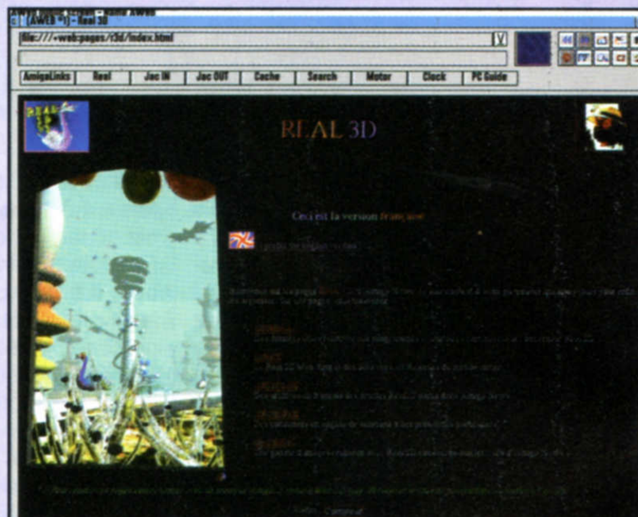
- Les généralités : les adresses commerciales de Real 3D pour l'Europe, un lien direct sur les prix, un comparatif de vitesses sur différentes plateformes.
- Les liens intéressants : un accès au Real3D Web Ring qui vous fait visiter des sites en suivant la liste ou au hasard. Des accès classés (ceux qui étaient auparavant sur ma page perso, réactualisés) aux artistes, gurus, commerciaux, développeurs, etc...
- Les articles : tous les articles concernant Real 3D (sauf celui du mois courant, bien sûr) parus dans Amiga News en pages HTML ou en archives, comme vous le préférez. De plus, trois ateliers que j'ai traduits en français, "Modelage d'un visage" et Textures sales" par Igor Posavec, "Modelage d'un T-Rex" par Robert Dollase, des morceaux de choix !
- Les archives : Mes archives personnelles, certaines classées, certaines en vrac, le tout en anglais.
- La galerie francophone de Real 3D. Là vous pouvez déposer vos oeuvres artistiques, sous forme d'un lien à votre site ou, si vous n'avez pas de pages, avoir quelques images résidentes - dans la limite de la place disponible! Profitez-en, au 1er novembre,. il n'y a qu'un exposant, les premiers auront plus de place, tant ils seront peu nombreux. Je compte sur vous pour montrer ce qu'on peut faire "chez nous". Un peu de chauvinisme, ça me changera...

TRUCS ET ASTUCES

La touche "SHIFT" : elle est tout simplement miraculeuse. Si on la maintient enfoncée pendant qu'on fait le premier clic pour n'importe quelle opération dans une fenêtre "View", la commande est ajoutée au buffer d'instructions. Ainsi, en sélectionnant "Move KnotPoints" pour éditer les points d'ancrage d'une courbe spline ou d'un mesh, tant qu'on appuie sur shift, on peut les bouger les uns après les autres sans avoir à rappeler la fonction au moyen du menu ou du raccourci-clavier. Ceci est vrai pour n'importe quelle fonction de création ou de modification dans la fenêtre "View". Il ne faut bien sûr pas oublier de relâcher la touche SHIFT lors de la dernière opération pour désactiver la répétition.

La touche "TAB" : Elle aligne, lors de la création de la seconde extrémité d'une primitive (comme un cône tronqué, etc...), le second centre avec le premier. La touche "Retour" (BackSpace) : Elle appelle une requête de dialogue pour définir la profondeur (qu'on ne peut jamais bien définir) lors de la création d'une primitive en trois dimensions.

La touche "0" : elle fait scintiller ou clignoter l'objet ou les objets qu'on a sélectionné(s), ce qui est pratique pour le(s) identifier en cas d'embouteillage.





PRODRAW

Une technique pour faire des textes (ou autre chose) avec la version 3.0 de ProDraw, la seule compatible avec le WB 3.1, qui sauve des clips acceptés dans l'utilitaire "Real Convert" fourni avec Real 3D.

Voici la technique pour convertir des clips PDraw en polyhédrons Real (je remercie Art Juchno qui me l'a communiquée) :

1) Importer du texte dans PDraw.
2) Le sélectionner et définir un clip.
3) Sauver le clip. C'est une bonne idée d'ajouter le suffixe ".clip" pour une identification facile.
4) Ouvrir "RealConvert". Y charger le clip, le sauvegarder comme Path/object avec un suffixe comme ".poly". Ajuster la densité. La densité 3 (par défaut) est trop faible, il est préférable de la pousser entre 4 et 6.
5) Cliquez Convert.
6) Au requester "Select output type", répondre Polyhedrons (dans le cas présent). En sélectionnant plutôt "line" ou B-Spline", il faudra extruder dans Real, mais cà peut-être également utile. Dans ce cas, utiliser le suffixe ".line" ou ".bspline".
7) Charger l'objet dans Real. Regardez l'illustration. J'ai fait çà avec la fonte



Romeo Bold à 200 ppp dans ProDraw. Puis converti à 5 en line dans RealConvert. J'ai ensuite extrudé dans Real en "Groove" et j'ai changé les couleurs au hasard.

WFMHCYBERGFX

A vos souhaits !

Cette belle librairie de Miloslaw Smyk (actuellement en version 40.2) qui permet de rendre en 16 bits dans la fenêtre View ne se laisse pas charger au démarrage de Real à cause de l'absence de commande Wait en RPL, excluant ainsi la possibilité d'utiliser la commande MENU.

Marc Bartels nous propose une solution :
1) D'abord, se procurer l'utilitaire FakeKey (sur Aminet en ligne ou sur Aminet Set 1a).
2) Ecrire ensuite un petit (une seule ligne) programme RPL :

```
"ADDRESS COMMAND \"run RXr3d3:rexx/extern.rexx\"" RX
```

Le sauvegarder en "extern.rpl" dans le répertoire "r3d3:startup/".
3) Maintenant, un programme ARexx :

```
/* activate external screen automatically */

ADDRESS command
/* 'SYS:RexxC/WaitForPort REAL3D0' */
'C:Wait 5'

ADDRESS REAL3D0
'"r3d3:rpl/sys/windows.rpl" LOAD'

'FIRSTWND W.sScrName + "Real3D.1" COMPARE 0 = ?IF'
'"run dh0:utilities/FakeKey/FakeKey 2 f1" SYSTEM'
'"run dh0:utilities/FakeKey/FakeKey 3 lshift f" SYSTEM'
'"run dh0:utilities/FakeKey/FakeKey 4 return" SYSTEM'
'?ENDIF'
```

Remplacez le "dho:utilities" par le bon chemin où vous avez mis FakeKey.

Remplacez le "Real3D.1" par le nom de l'écran où se trouve votre fenêtre View.

Pensez à plus tard ajuster le délai dans "C:Wait 5" et ceux (2,3,4) après FakeKey, au mieux de votre configuration.

Sauvegardez-le en "extern.rexx" dans le répertoire "r3d3:rexx/" (créez-le s'il n'existe pas).

4) Ajoutez les lignes suivantes à votre fichier "r3d3:rpl/sys/windows.rpl" :

```
( ----------------------------------------
( FIRSTWND - Read address of first window
( ----------------------------------------

( Input: None
( Output: Address of first window

:FIRSTWND

"editor" DATABASE   ( RECEIVE ADDRESS OF
EDITOR STRUCTURE
FETCH               ( READ FIRST WINDOW OFF-
SET
;
```

5) Essayez de charger un projet Real3D qui ouvre un écran 16 bits dans un shell, sans oublier d'augmenter le stock préalablement :

1>stack 70000

1>cd r3d3:

1>run real Projects/16bitscreen.prj

Attendez et observez comment la première fenêtre View est activée. Le requester wfmhcybergfx s'ouvre et se ferme automatiquement.

Si ça ne marche pas, augmentez les valeurs après FakeKey dans le fichier extern.rexx et réduisez-les jusqu'à ce que ça ne fonctionne plus.

Il pourrait y avoir des problèmes si votre projet contient une "Measuring Window".

Ce n'est pas la meilleure solution, mais çà marche. Marc Bartels: <http://prinz.hannover.sgh-net.de/~gilgalad/>

UNSHADED DEPUIS 3.5

La fonction unshaded dans les propriétés de matériaux a changé de comportement depuis la version 3.5. Les objets deviennent noirs. Pour obtenir les mêmes résultats que dans les versions précédentes, il suffit de changer la couleur ambiante dans les "Extras" à 255,255,255.

NOT ENOUGH MEMORY

La nouvelle mode dans Real, c'est ce message qui revient assez souvent. Deux cas sont à distinguer.

1) Vous n'avez vraiment pas assez de mémoire allouée. Il faut changer cela dans le troisième menu des "Settings". Essayez différents réglages. Il est conseillé de positionner sur "Fixed". Mais j'ai eu l'expérience inverse, donc pas de vérité ici, il faut trouver le bon réglage au hasard.

2) Vous avez encore de la mémoire à revendre. Si la méthode ci-dessus ne fonctionne pas, il se peut que le message soit un faux message pour un vrai problème. Il semble en effet que ce message apparaisse parfois pour des causes complètement différentes. Ceci sera sans doute corrigé dans la mise-à-jour prochaine.

NEWS REAL - NEWS REAL

MISE-A-JOUR

La mise-à-jour de la version 3.5, se bornant exclusivement à la correction des bogues, devrait arriver bientôt.

POWERFONTS

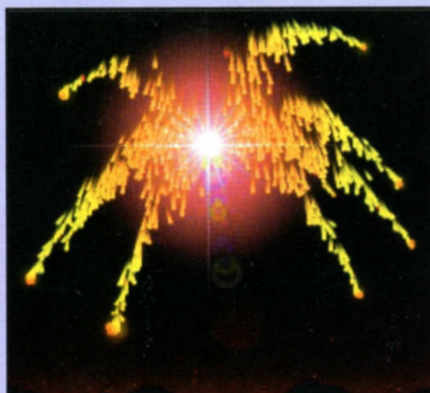
Une adresse hollandaise pour se procurer PowerFonts, le logiciel qui permet de transformer les fontes en objets Real. <saen@cybercomm.nl>

SLOW GLOW

L'effet Glow inclus dans les post-effects à partir de la version 3.0 est particulièrement lent car il s'agit d'un véritable effet volumétrique. Il est préférable de se procurer FakeGlow de Martin Weber, sur le site ftp, qui offre plus de paramétrage et qui est beaucoup plus rapide, car il n'est qu'un effet 2D.

DEUX TEXTURES ALGORITHMIQUES

Très intéressantes, ces textures algorithmiques de Frank Dodd qu'on trouve sur le site ftp. MaterialFades.zip et Gradient.zip. On les trouve aussi sur notre nouveau site. J'ai même l'intention de les convertir pour Amiga et de les mettre en lha (elles fonctionnent mais les chemins sont pour PC). Une permet de faire des bods flous aux objets, l'autre des dégradés de couleur définis par un vecteur dessiné sur l'objet.



LITTERATURE

B-SPLINE MODELLING :

Le fameux bouquin de Bill Batchelor consacré aux Splines de Real 3D a été réédité. On peut se le procurer chez Anti-Gravity pour l'Amérique du Nord ou chez DID pour l'Europe (Guenter Hagedorn en a reçu une cinquantaine) pour DM 109 TVA comprise mais non le port.

DIGITAL CHARACTER ANIMATION :

Un ouvrage intéressant sur la modélisation d'êtres vivants. ISBN 1-56205-559-3. US$ 55 / CAN$ 77.95. Editeur : New Riders. Auteur : George Maestri. <http://www.mcp.com/newriders>



PHENOMENA

J'ai enfin reçu mon Phenomena et je l'ai essayé de suite. Pensez-donc ! La facilité initiale pour réaliser des effets simples n'a d'égale que la complexité de la hiérarchie sitôt qu'on veut faire des effets spéciaux.

Mais c'est spectaculaire et çà manquait à Real. Hélas, les plus beaux effets tels le feu, la fumée, les gaz, etc... ne seront réalisables qu'en conjonction avec Enhancer. Il faut donc attendre la sortie de ce dernier pour conjuguer les exploits de génération spontanée et de comportement d'animation des trajectoires de particules à la nature évanescente des particules elles-mêmes qu'elles soient 2D ou 3D.

Il existe une incompatibilité entre Phenomena et AFS, comme avec Real 3.5 et les post-effects. Il est nécessaire d'installer les répertoires "s, "startup", et "classes" sur une partition non-AFS.

Il suffit de faire un répertoire R3d3: dans une partition non-AFS et ensuite d'ajouter une assignation dans la user-startup après la première pour R3d3: dans 2le genre "ASSIGN >NIL: R3D3: WorkAFS:R3D3" puis "ASSIGN >NIL: R3D3: WorkFFS:R3D3 ADD". Une autre technique (si vous n'avez pas de partition non-AFS) est de mettre les trois répertoires incriminés à un autre endroit que dans R3D3: et de les copier en RAM: au moyen d'un script de lancement et de faire une assignation similaire (ADD) à la RAM:, ou bien encore de mettre tout Real dans une partition non-AFS.

On verra ça bientôt.



QUELQUES NOUVEAUX SITES DE REALEURS INTERESSANTS

Igor Posavec <http://cyware.com/Igor>
Robert Dollase <http://shell.idt.net/~dollas19>
Teemu Makkinnen
<http://www.hut.fi/~klaunial/teemu>
<http://www.andi.com/playground/cave/welcome.html>

Imagine: Particules, un peu, beaucoup, pas du tout!



Depuis quelques années, nous voyons apparaître sur les écrans géants de cinéma de nombreux films où les effets spéciaux tiennent une place de plus en plus importante. Simples outils d'habillage dans un premier temps, ils sont vite devenus des technologies incontournables dans la réalisation de grosses productions cinématographiques et dans le jeu vidéo, reculant par la même occasion les limitestechniques imposées aux scénaristes et aux réalisateurs.

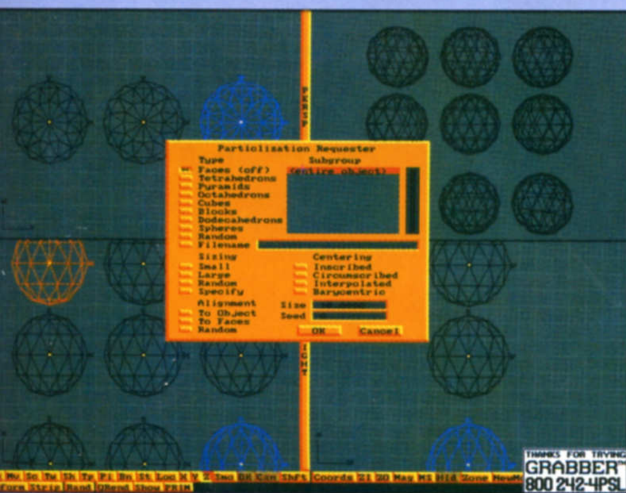
Nous pouvons dire un grand merci à George Lucas pour avoir montré la voie dès 1977, avec sa célèbre "STAR WARS", créant pour l'occasion la société ILM. L'imagede synthèse y a bien sûr une place importante et des films comme Jurassic Park,Independance Day, Twister, Le Pic De Dante, Volcano... en sont des exemples frappants. Ne nous le cachons pas, les effets spéciaux rapportent de l'argent!

Pour notre cours, nous nous intéresserons plus spécialement aux catastrophes naturelles, le film Twister étant, à mon avis, l'une des meilleures réalisations du genre. Dans la réalisation des tornades, l'image de synthèse nous a dévoilé latrès grande puissance de l'un de ses outils, les particules. Qu'est ce que les particules? En règle générale celles-ci sont de tout petits éléments représentéspar des points, des cubes, des boules, des étoiles... ou des objets que vous avez réalisés.

Dans les bons logiciels de nombreux paramètres sont proposés: il est possible par exemple d'indiquer la forme de la source d'émission, la direction du flux, savitesse, le nombre de particules le composant, la durée de vie de celles-ci, derégler leurs attributs dans le temps, etc... Des paramètres physiques peuvent leur être assignés: des effets de gravité, de frottement, de collision, d'explosion, de vitesse, soumises ou non à des vents. Dans les logiciels haut de gamme, la densité et l'humidité de l'air sont réglables, etc...

La réalisation de tornades, d'explosions, de feux, de nuages, de brumes, d'étincelles, de chutes d'eau, etc... devient avec de la pratique un jeu d'enfant. Actuellement des logiciels tels qu'Alias, Softimage (modules particles et mental ray), 3DSMAX dont la version 2.0 a été très développée dans ce domaine, Lightwave qui n'est pas en reste avec Sparks et surtout particules Storm, REAL 3D, tout cebeau monde nous offre les plus grands délires moyennant un certain coût, pour ne pas dire un coût certain. Une configuration musclée est en effet indispensable.

Où en est Imagine? Ici le rêve s'arrête! Les particules sont réduites à leur plus simple expression, pas d'effets physiques, thermiques, ou gigas astronomiques. La fonction a simplement le mérite d'exister! La méthode de travail est simple, il vous suffit de créer un objet, d'appeler la fonction, de la paramétrer et de la calculer.



EXEMPLE:

- lancez Imagine.
- Créez un projet et nommez le "particules"
- Passez dans modeleur.
- A l'aide de la fonction "add primitive", créez une sphère et sélectionnez la.
- Appelez la fonction particules dans le menu Fonctions/Particles. Un requesterapparaît (voir Fig.1). Ces paramètres sont les seuls disponibles pour le réglage des particules, vous pouvez y régler la forme de vos particules en tetrahedrons, pyramids, octahedrons, cubes, blocks, dodehedrons, spheres. Random utilise les différentes formes aléatoirement, Filename vous permet d'importer des objets de l'extérieur. Pour mon exemple j'ai utilisé un tube, mais rien ne vous empêche de mettre une vache, vous obtiendrez un troupeau. Vous avez aussi la possibilitéde régler les tailles de vos particules aléatoirement ou non, d'assigner celles-ci à des sous-groupes de faces que vous aurez créées préalablement à l'aide de la fonction Make Subgroup.

On continue...

- Sélectionnez l'option Tetrahedrons (un nouveau dinosaure!), puis OK.
- Pour le moment rien d'extraordinaire. Lancez un Quick Render, et... - surprise! - devant vos yeux révulsés d'horreur un troupeau de TETRAHEDRONS apparaît.

Quelques généralités: toutes les formes d'objets sont supportées. Il vous est bien sûr possible de donner des attributs à vos objets (par subgroup de faces ou non), sans aucune limite de réglage (verre, chrome, bois,...). Sachez qu'Imagine utilise le nombre de faces pour créer ses particules. Le raytracing est supporté, donc possibilité d'ombre, de transparence, de reflet... L'animation est réduite à sa plus simple expression, à gérer de la même manière que pour les autres types d'objets. Je vous conseille d'utiliser la technique de morphing par statesinterposés si vous voulez réaliser des explosions, par exemple.

En conclusion: Nous ne pouvons pas parler réellement de particules avec Imagine, ici pas de gravité, de turbulence, ou tout autres effets spectaculaires. Un gadget intéressant, tout simplement. Malgré cela, avec un peu d'imagination et de pratique, il vous est possible de réaliser des animations du plus bel effet: à vous d'en faire le meilleur usage.

A bientôt !

Pascal Taffin

Les jeux PowerPC sont en route

Alors que les premières PowerUp sont en vente, les acheteurs potentiels râlent devant le peu d'applications disponibles pour cet amas de puissance. Pourtant, du côté des éditeurs de jeux Amiga, le PowerPC, on y pense beaucoup. Même si les annonces sont encore pour l'année prochaine, un bel avenir ludique se dessine doucement pour les Power Amiga...

World Foundry : le PowerPC sinon rien

Et hop, un nouvel éditeur de plus sur Amiga. Sérieusement, il en pousse un ou deux en moyenne tous les mois, c'est pas de la renaissance ça ? Celui-ci a de particulier qu'il comprend plusieurs groupes : Digital Anarchy Software (un de leur membres serait-il à l'origine d'AmigaQuake ?), Deimos Design et Intuition Software. Leur but ? Développer de nombreux jeux Amiga, et ce quasi-uniquement pour PowerPC. Pour l'instant, ils comptent deux projets en cours de développement : Explorer 2260 et Maim&Mangle.

L'équipe se compose ainsi : Chris Page et Ed Collins sont programmeurs et artistes 2D/3D, tous deux s'occupent d'Explorer 2260. Il y a aussi George Hommoen qui s'occupe de Maim&Mangle en tant que codeur. Ces deux projets, ainsi que ceux à venir sont orientés vers des Amiga assez custom: OS 3.0, et AGA minimum bien entendu, mais le PowerPC reste la priorité, et toutes les routines graphiques seront tournées vers les cartes graphiques. Au pire, disent-ils, un 68060 sera un moindre mal... Pour mieux comprendre leur stratégie, faisons le tour de leurs projets.



Main&Mangle : Le Command&Conquer de l'Amiga

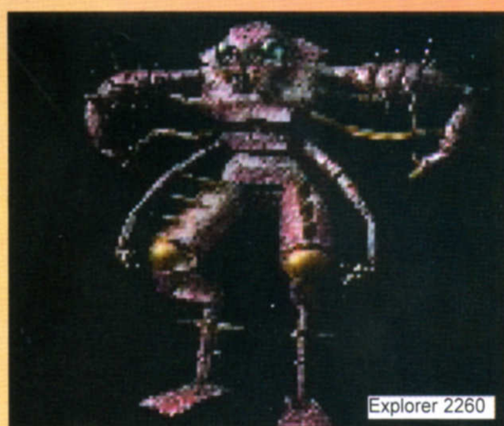
Voilà un soft qui risque de remettre les pendules à l'heure. Imaginez un DuneII, mais avec des terrains 3D, offrant un réalisme à couper le souffle. Les troupes devront escalader des montagnes, contourner des lacs. Grâce au relief, les embuscades deviennent possibles, et les unités à tir courbe prennent toute leur importance face aux unités à tir direct. Les combats de nuit seront au rendez-vous, avec vision nocturne et phares sur les tanks ou des torches pour les soldats, qu'il ne faudra utiliser qu'avec parcimonie , afin de ne pas se faire repérer. Le brouillard, les tempêtes de pluie, neige ou sable seront aussi de la partie. Encore plus fort, le light-sourcing sera supporté, et les explosions devraient être l'occasion d'admirer de superbes effets graphiques. Les auteurs rajouteront en plus la possibilité de jouer en TCP/IP ce qui promet de belles nuits et de belles factures France Télécom. Du côté de l'Amiga requis, en revanche, va falloir investir : si un 030/25 Mhz et 8 Mo AGA devrait être le strict minimum en théorie, les auteurs affirment ne pouvoir réaliser tous les effets cités plus haut qu'avec un PowerPC et une carte graphique : tous à vos cochons-tirelires ! Evidemment, le jeu ne sera que sur CD-Rom. Une démo n'est pas prévue avant l'année prochaine, mais quelques screen-shots ne devraient pas tarder.


Explorer 2260

Explorer 2260 : le jeu de l'espaaace...

Autre jeu, autre projet de fou ! Ce jeu s'annonce comme “l'un des simulateurs de vols spatiaux les plus avancés, toutes machines confondues”. Ah ça y va chez World Foundry ! Le jeu devrait être basé sur un concept de création révolutionnaire: vous ne serez jamais dans le même coin de l'univers, des guerres et combats éclateront un peu partout aléatoirement, et vos missions seront à chaque fois différentes. En gros, il s'agira d'un mélange de Wing Commander et Elite/Frontier qui vous mettra aux commandes d'un bon gros transporteur spatial. A travers Starnet, le Net de l'espace, vous prendrez des commandes, vous renseignerez sur l'état des galaxies à traverser (guerre/paix/astéroïdes etc...) les voyages et combats en hyper-espace seront gérés, et comme ils le disent si bien, “il ne suffira pas d'appuyer sur un bouton”.

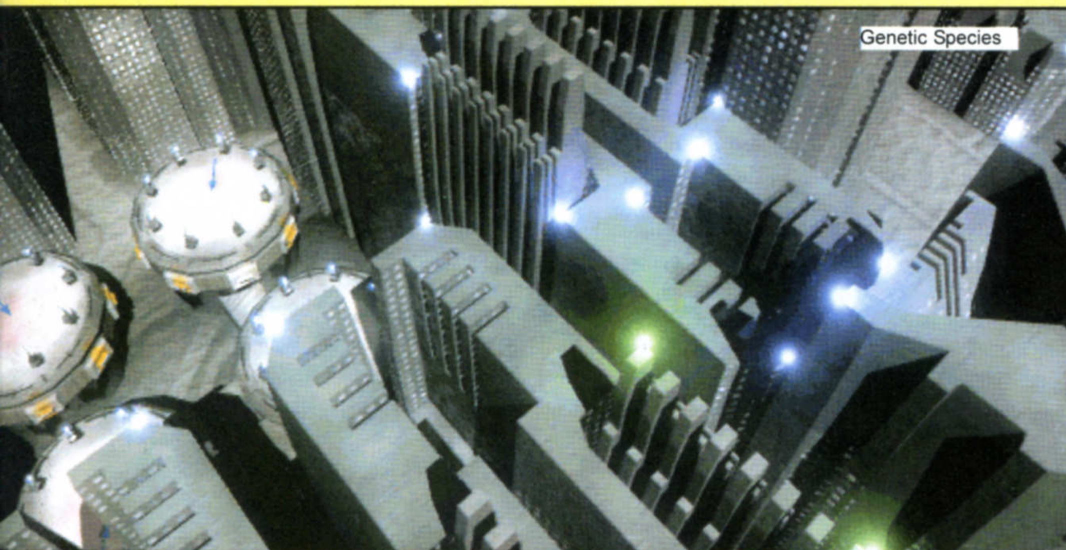
Vous devrez prendre des portes HyperJump et faire attention aux différents dangers de cette nouvelle dimension: races inconnues, trous noirs, tempêtes magnétiques etc... Pour réparer ou débarquer les marchandises, il sera possible de s'amarrer à des docks spatiaux, et là pas de scène cinématique, ce sera à vous de vous amarrer en pilotant tout seul comme un grand. Ces station-services de l'univers se dégraderont ou l'inverse selon leur popularité, leur situation dans une partie de l'univers en guerre ou autre. Lors des combats, il sera possible de former des flottes alliées avec d'autres vaisseaux, afin d'attaquer de concert et avoir plus de chances. Enfin le son sera joué selon des routines de Surround, en s3m via AHI pour surpasser l'audio.device. Là encore, du côté de l'Amiga requis, c'est du costaud : pour avoir le moteur 3D light-sourcé, lens-flares et avec un cockpit virtuel (aller dans une direction et regarder une pin-up sur un météore à droite, par exemple) il faudra donc un PowerPC car, en version 68k, le moteur sera “tronqué” dixit World Foundry. Une note d'espoir quand même: la carte graphique est seulement recommandée, et pas nécessaire. Ouf, on respire (ironie)...

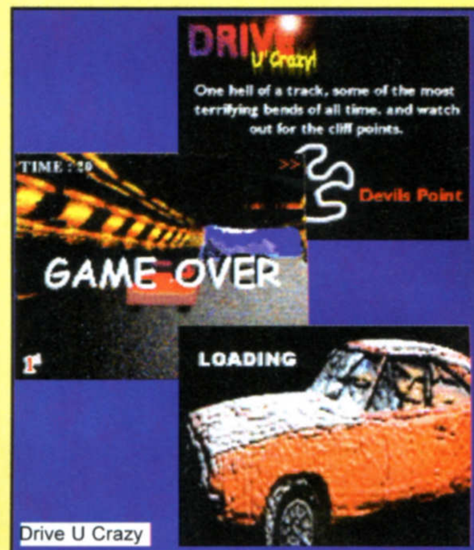

Explorer 2260

Bon, d'accord, mais quand ?

Il ne manquait plus qu'une chose à World Foundry : un éditeur. C'est maintenant chose faite car ils ont signé avec Vulcan. Autre point intéressant, Vulcan a lui même signé avec Weird Science pour la distribution de ses jeux dans toute l'Europe. Il devrait donc devenir de plus en plus facile de se procurer des jeux Amiga en France. Néanmoins, ces deux jeux de World Foundry sont encore en développement. Il ne faut pas attendre de sortie avant au moins le 2eme trimestre 98, mais vu les projets, ça se comprend. Même s'il est vrai que Main&Mangle et Explorer 2260 font rêver, ils deviendront un jour réalité, et ce seulement sur Amiga. Qu'est-ce qu'on a bien fait de rester dessus...

PS: *Il ne faut plus utiliser l'adresse byoris@amiganews.com car j'ai trop de problèmes avec! Si vous voulez m'envoyer un petit mot, c'est donc sur afe@mygale.org qu'il faut le faire. Désolé pour ceux qui auraient écrit à l'ancienne adresse, je n'ai plus accès à ces mails pour des raisons techniques...*


Genetic Species

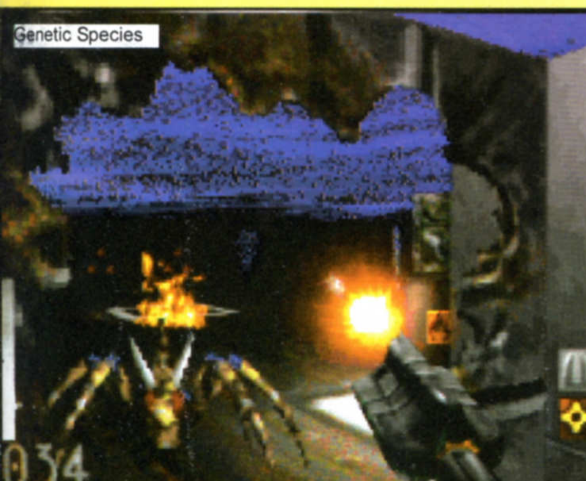


Drive U Crazy

Dans la hotte du père Noël

D'ici Noël, certains jeux vont arriver et pour tous ceux qui voudraient se faire plaisir avec leur Amiga, voici quelques bons titres, en attendant les tests dès que possible. C'est parti pour quelques news en vrac...


Uropa The Ulterior Colony


Genetic Species

Vulcan : le volcan chauffe...

D'ici le 25 décembre, au moins 2 jeux Vulcan devraient être disponibles. Il s'agit de **Final Odyssey** et de **Uropa**. Le premier a été annoncé dans l'Amiga News de cet été. Rappelons juste qu'il s'agit d'un jeu style Zelda dans lequel vous baladerez Thésée dans le labyrinthe du Minotaure, à la recherche de jeunes victimes offertes en sacrifice. Les graphismes sont superbes (ça faisait longtemps que je n'avais pas vu d'aussi bons bitmaps sur mon écran) et le graphiste a même reçu un prix en Angleterre pour son travail. Uropa The Ulterior Colony, quant à lui, est un jeu d'aventure en 3D isométrique. Vous prendrez les commandes d'un petit robot dans d'immenses niveaux. Au menu: recherche d'objets, d'indices et autres subtilités pour sauver un complexe d'une invasion de droïdes ennemis. Il y aura aussi des séquences simulation de vol en 3D faces pleines, histoire de varier l'action. Une démo jouable se trouve sur Aminet pour vous permettre de voir avant d'acheter.

Le plus intéressant chez Vulcan, est l'annonce de la sortie imminente de Genetic Species. Le moteur de ce Wolf 3D a été encore accéléré, il supporte maintenant les cartes graphiques. De nombreux niveaux ont été rajoutés et 200 Mo d'anims seront gravés sur le CD pour mettre de l'ambiance. Une nouvelle (et dernière) démo jouable devrait être sortie si tout va bien.

Foundation : il est "pratiquement" fini !

Paul Burkey, l'auteur de Foundation, m'a fait part des derniers préparatifs pour la sortie de ce titre tant attendu. Techniquement, le jeu est fini, et c'est sur la jouabilité et l'intelligence artificielle que se font les derniers réglages. Nouveauté tout de même : la possibilité de jouer en PAL ou NTSC:haute résolution (640x256 ou 640x200) a été rajoutée afin de ne pas trop léser ceux qui n'ont pas de carte graphique et qui sinon, seraient obligés de jouer en basse résolution. Après la sortie du jeu (imminente!) un éditeur de niveaux ainsi qu'un patch TCP/IP seront donnés gratuitement sur Internet. Paul Burkey pense déjà à son prochain jeu. Il dit avoir beaucoup appris avec Foundation, rendant plus rapide ses prochains développements. Ce sera donc encore un wargame, mais jouable à 16 en TCP/IP, peut-être en 3D, et en tous cas tirant profit de la puissance des cartes graphiques. Paul m'a aussi chuchoté son désir de convertir WarCraft II sur Amiga, mais chut... Une démo jouable de Foundation devrait être disponible sur Aminet en ce moment, là, pendant que vous lisez cet article. Alors qu'attendez-vous ?

Diablo sur Amiga ?

Non, personne (hélas) n'a acheté la licence à Blizzard pour adapter Diablo sur Amiga. Mais des petits malins ont décidé de faire un jeu dans le style, c'est à dire jeu de rôle en 3D isométrique avec des décors hypers variés, une totale liberté d'action et des graphismes à tomber par terre. Si on mélange le tout, ça donne Fortress of Fear sur Amiga. On y va pour une mini interview de **Joerg Dahmen** de Digital Reality SoftworX :

ANews: *Quand sortira le jeu ou une démo jouable ?*

Joerg : Pas avant mi-98. Nous allons prendre tout notre temps car comme c'est notre premier jeu, nous ne voulons pas commettre des erreurs de jeunesse. Mais avec un peu de chance, une démo jouable sera là avant Noël.

ANews: *Avez-vous contacté un éditeur ?*

Joerg: C'est en train de se faire. Sadeness a l'air intéressé.


Uropa The Ulterior Colony


Final Odyssey

Un Zelda à la Street Fighter !?

Et voilà, encore un nouveau groupe Amiga avec un projet de jeu béton. Si ça continue, je vais faire 36 pages de jeux par mois avec la relance de l'Amiga (si c'est pas un appel du pied ça ED... :). Bon, mais ce coup-ci, c'est assez différent. Voyez-vous, l'équipe de Desktop Corruption qui prépare tout doucement, mais sûrement, Child Of Darkness, ne s'est tout simplement jamais vue! Il s'agit de coders, graphistes et autres collaborateurs disséminés un peu partout en Europe, et qui communiquent avec Internet. C'est fou, mais c'est aussi comme ça que les choses avancent sur Amiga !







Leur jeu n'en est pas pour autant bâclé ou mal organisé. Child Of Darkness vous plongera au coeur d'une grande aventure vue d'en haut, dans laquelle vous rencontrerez de nombreux personnages, tous gérés par une intelligence artificielle propre. D'après Desktop Corruption, le jeu devrait ainsi n'être jamais le même au fil des différentes parties. Outre le scénario impressionnant par sa grandeur (le seul prologue fait deux ou trois pages HTML en petite fonte !) et des animations style manga qui viendront agrémenter le tout, le jeu passera en mode Street Fighter pour les combats, rien que ça. Du côté de la machine, il vous faudra seulement l'AGA, de la Fast et vous aurez de jolis graphismes en 128 couleurs. Le jeu promet d'être énorme, les situations très variées, et le scénario plein de rebondissements. Alors, pour en savoir un petit peu plus, un coup de mail s'imposait.

***ANews:** Pouvez-vous vous présenter ? Comment vous êtes-vous formés ?*

Desktop Corruption : nous sommes un groupe de programmeurs Amiga qui à l'origine formait la Blitz-mailing-list. Notre première idée était de porter les jeux du PC sur l'Amiga, mais c'est tombé à l'eau, alors on a commencé à écrire notre propre jeu. Nous ne nous sommes actuellement jamais parlé (ou écrit) en temps réel, mais toujours par l'intermédiaire de mails. Nous projetons de faire une série de jeux (deux sont en préparation), et nous espérons que le prochain aura un support TCP/IP.

***ANews:** Il semble y avoir une grosse préparation autour de Child of Darkness : des scripts, des croquis, etc... Comment organisez-vous le développement du jeu ?*

DC: Nous travaillons sur ce jeu depuis janvier dernier. Au début c'était une histoire écrite par Jace (un des membres du groupe), et on a gardé l'idée. Nous nous organisons en groupes de spécialité : ainsi Liz (NDA:oui, c'est une fille!), qui a une grande expérience des jeux avec scrolling, a écrit le moteur principal. Jace l'aide de pas mal, Umbro fait les graphismes du jeu, Ben fait l'intro, mais tout le monde touche à tout en général et a son mot à dire.

***ANews:** Quand sortira le jeu et quand aurons-nous une démo jouable ?*

DC: La démo devrait sortir mi-novembre, et nous ne sommes pas sûrs d'une date pour le jeu complet. La démo comprendra juste le 1er niveau, et en tout il y aura 14 niveaux, peut-être plus.

***ANews:** Avez-vous contacté un éditeur comme Vulcan ou Sadeness ?*

DC: Non, mais ce sont eux qui nous ont contactés! Nous sommes encore en train de discuter pour savoir avec qui nous voudrions aller. Jusqu'à présent Vulcan, Titan et Blittersoft nous ont parlé.

***ANews:** Quelque chose à dire sur la situation d'Amiga Inc. et le futur du jeu Amiga ?*

DC: Nous espérons qu'Amiga Inc. rassemblera les souhaits de Phase 5 ,Blittersoft et de la communauté Amiga en général, afin de produire un meilleur hardware. L'issue la plus importante est d'avoir de la vitesse, ce que les Power Up devraient fournir, mais il y a encore un long chemin à parcourir pour retrouver la situation qu'avait l'Amiga dans le temps.

Offrez-vous des jeux Amiga pour Noël !

C'est le premier Noël avec des jeux Amiga depuis longtemps, alors profitez-en ! Je n'ai pas reçu à temps les différents jeux que j'annonce plus haut pour pouvoir en faire des tests. Cela viendra le mois prochain, mais n'hésitez pas à aller sur les sites des éditeurs où bien souvent figurent des démos jouables. Pour finir, je vous donne mon petit cadeau de Noël : un jeu de voiture en vraie 3D (du style Ridge Racer ou Screamer) est en cours de réalisation sur Amiga ! Il s'appellera Drive U Crazy et sera tellement perfectionné que les auteurs recommandent une carte graphique et un 68060 pour le faire tourner correctement ! Petit à petit, tous les styles de jeux sont représentés sur Amiga, et votre ludothèque n'aura plus rien à envier à celle d'un Pciste, voire d'un console-maniaque. Il suffit d'attendre encore un peu.... Joyeux Noël et bonne année !

***ANews:** Quelle est la config minimum pour jouer à Fortress of Fear ?*

Joerg: Un amiga AGA avec 4 Mo de FAST minimum, un lecteur CD et 030/50 Mhz recommandé, le tout pour la basse résolution en 256 couleurs. La version CybergraphX sera en 65.000 couleurs en 640x480. Il y aura très certainement une version PowerPC vu que les cartes sont désormais disponibles.

***ANews:** un dernier mot ?*

Joerg: Ecrivez nous pour nous dire ce que vous voudriez voir dans un clone de Diablo sur Amiga (quêtes, missions, options, monstres etc...). L'adresse est *dahmen@informatik.rwth-aachen.de*

32.72

32.72 c'est le prix que vous payez chaque numéro d'AmigaNews quand vous êtes abonné. Voilà une bonne façon de revenir aux prix d'antan ! Téléphonez au 05 61 47 25 67 avec votre numéro de carte bancaire, ou faxez-nous au 05 61 47 25 69, ou bien envoyez votre chèque de 360F à AmigaNews abonnements, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse.

Tarif pour la France métropolitaine. Pour l'étranger, voir l'encart Abonnements dans le journal